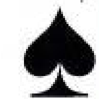
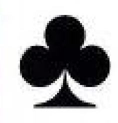
ILLUSIONISMO E PRESTIGIAZIONE

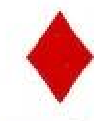


QUI MAGIA

1988 ☆ 1997

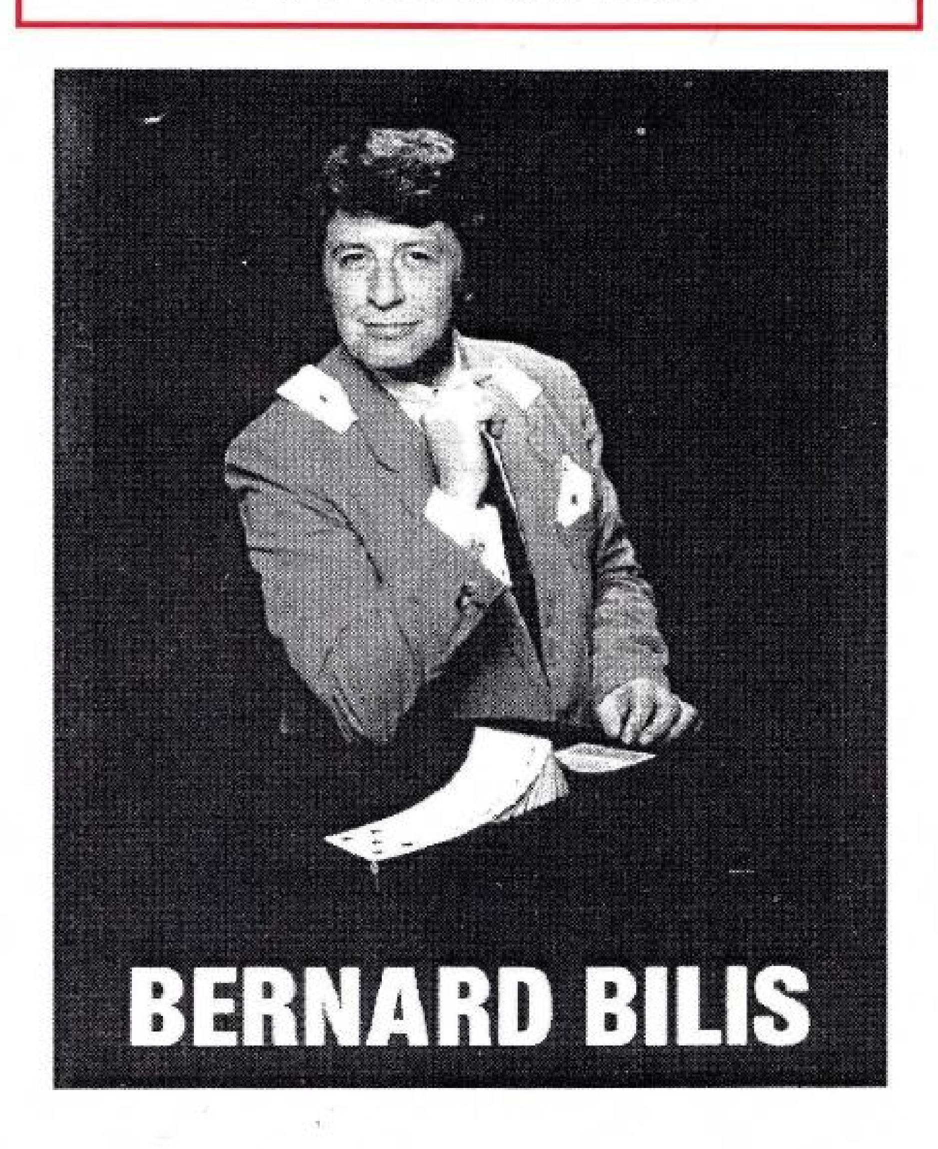
VITO MAGGI





ANNO X - VOLUME 1 - GEN./FEB. 1997

APPUNTAMENTI



BERNARD BILIS, ti aspetta a San Martino di Castrozza, dal 16 al 23 marzo, insieme a VINICIO RAIMONDI, CLAUDIO PIZZUTI, VANNI BOSSI, FERNANDO RICCARDI, e TONY BINARELLI e tanti altri vecchie nuovi amici, per passare una intera settimana all'insegna della magia, in un grande e confortevole albergo, per godere degli spettacoli magici in un piccolo grazioso teatro, per respirare l'aria di una delle più splendide località sciistiche del Trentino.

Un'occasione unica per dire: "...C'ero anch'io!..."

Per informazioni e prenotazioni:
TONY BINARELLI EDITORE
Via Montaione, 12 - 00139 Roma
Tel. e Fax 06 886 29 67

L'EDITORIALE

...Tra noi

desidero aprire questo numero con un tradizionale, ma sincero e sentito

BUON ANNO!

E d'altro canto, per noi di QUI MAGIA, questo è un anno particolare, quello del DECENNALE, infatti QUI MAGIA, nata nel 1988, compie quest'anno 10 anni di età, ed ho in questa occasione sfogliato tutta la mia collezione ed ho "scoperto " che come tutte le belle donne, e la magia è la più splendida delle donne, è cresciuta e si è modificata, adeguandosi alla moda ed in qualche caso creandola, sempre per "...piacere...!!!", a voi che della magia fate una passione. Non amanti occasionali ma profondi e sinceri amatori di quell'Arte Magica, che mai vi tradirà, se voi non la tradite. E QUI MAGIA vuole essere, per ieri, oggi, domani lo specchio di quella avvenente e fascinosa donna che è la MAGIA.

Strano anno per me il 1988, fondare QUI MAGIA e succedere a FERNANDO RICCARDI ed a GIAMPAOLO ZELLI nella conduzione del RING 204 di Roma dell'I.B.M., e se un decennale è festa di celebrazione, è anche tempo di bilanci. Ed ho cercato di farlo nel modo più razionale possibile, anche con l'aiuto dell'insostituibile FERNANDO RICCARDI con cui abbiamo raccolto i vostri pareri e tenuto conto di tutti, ma ancora di più dei negativi, cioè di quei desideri che non abbiamo soddisfatto, ed eccone alcuni, evidenziati in neretto, con di seguito le mie risposte:

a) Programmare e far conoscere in anticipo le date delle riunioni.

Noi non abbiamo, ancora una sede fissa, per cui è impossibile una programmazione cadenzata e periodica, oltre tutto la nostra politica dei GRANDI INCONTRI con personaggi italiani e stranieri, è legata alla loro disponibilità e quindi non programmabile più di tanto.

b) Di realizzare riunioni con maggiore frequenza.

Bisogna tenere presente che la nostra programmazione va dal 1° ottobre al 30 maggio e che in questa fascia di tempo realizziamo ben 6 grandi incontri, con i maggiori esponenti della magia internazionale, per cui la frequenza media di una volta ogni 40 giorni ci sembra sufficiente.

D'altro canto sussistono anche degli aspetti economici, determinati da:

* L'organizzazione di una riunione con un conferenziere rappresenta un impegno economico che oscilla intorno al 1.500.000 per ogni singola riunione.

* La presenza media degli intervenuti, che pagano una quota di iscrizione alla riunione è di 40-50 persone, il che non copre i costi vivi. E la nostra è una gestione, costosa per noi, ma economica per il socio che non paga nessuna quota di adesione annuale.

* Se e quando gli appassionati decideranno di essere più numerosi, di frequentare le riunioni con maggiore assiduità, le cose potranno cambiare, altrimenti non vi è altra via che la attuale che è, tra l'altro, di difficile sostentamento.

c) Di inserire nelle nostre iniziative delle manifestazioni tipo IL PREMIO ARSENIO.

IL PREMIO ARSENIO, cui diamo ampio spazio in cronaca su questo stesso numero, è la manifestazione che la magia romana propone, affiancandola alle molte altre che l'Italia magica offre, da quelle nazionali del C.M.I. a quelle regionali delle sue delegazioni.

In questa misura è "anche una nostra manifestazione", come riteniamo di far parte della magia italiana, ci riteniamo parte di tutto quanto per la magia si faccia, perché il nostro obiettivo non è di creare muri e confini, semmai di abbatterli, e ritengo che alcuni mie personali, recenti, scelte ne siano più che un esempio. Non è mai stata mia intenzione creare "pollai o condomini" e se qualcuno ha creduto di farli o poterli fare... il tempo non gli ha dato ragione.

Inoltre QUI MAGIA organizza IL CORSO e TROFEO DI PRESTIGIAZIONE a SAN MARTINO di CASTROZZA, che non si pone come alternativa, ma come complemento alle manifestazioni magiche italiane.

d) Di invitare alle nostre manifestazioni, romane e non, magari a giro, varie case magiche.

Anche questa tipologia di iniziativa non fa parte della nostra politica, e per di più, tra EXPO MAGIA, EMBA e congressi vari le case magiche hanno una presenza, giustamente, dominante, perché quindi aggiungere ancora un'altra occasione per proporre le stesse cose?

Per di più oggi le case magiche: inviano fogli informativi sulle loro novità, vendono per corrispondenza, pubblicano cataloghi, quale è l'utilità di una ulteriore occasione per girovagare tra banchi vari ?

e) Inserire in QUI MAGIA più giochi e meno *"bla, bla..."*

Premesso che, quasi mai, la quantità è a favore della qualità; QUI MAGIA pubblica una media di 10/11 giochi a numero per cui tra i 70 e gli 80 effetti all'anno.

Considerate che un buon libro ne pubblica al massimo 35 e solo su un argomento, mentre QUI MAGIA spazia da un argomento all'altro. E comunque questo numero ne contiene ben 13. E poi una pubblicazione periodica ha il diritto dovere di essere formativa ed informativa ed in questo spirito vanno prese quelle pagine dedicate ai, supposti, *"...bla, bla..."* Tra l'altro il parlare delle nostre cose, fa parte della nostra vita, ma anche della magia, che non è, sicuramente, solo l'ultimo effetto novità.

f) Di far pervenire QUI MAGIA, con una periodicità più consona al bimestre, ovvero entro il primo mese di ciascuno di essi.

Purtroppo, malgrado gli sforzi della Redazione e quelli di FERNANDO RICCARDI che la guida, QUI MAGIA è legata ai miei impegni professionali, che la mantengono e quindi, chiedo venia, non sempre mi è possibile essere puntuale come sarebbe giusto e come vorrei. Anche se le Poste lo permettessero.

E quindi anche questa consueta pagina del SOMMARIO che avrebbe dovuto guidarvi nei contenuti di questo numero si è trasformata, spero solo per qualcuno, in una pagina di *"...BLA, BLA...!"*.

Ma ho ritenuto doveroso rispondere alle vostre richieste, cercare di spiegarvi perché alcune non possono essere soddisfatte e di come altre, invece, potrebbero esserlo ma vi sia bisogno di una maggiore collaborazione da parte di tutti.

In altri termini ho ascoltato le vostre voci ed ho cercato di rispondere alle vostre parole, abbiamo cioè "parlato" insieme, ed una rivista serve anche a questo!

Seguitate a scrivermi, quando possibile, continuerò a rispondervi.

Tony Binarelli

INCONTRO CON VITO MAGGI

T. BINARELLI



VITO MAGGI, in una spettacolare e difficilissima fioritura con le carte da gioco, tratta da una sua personalissima routine, che è parte integrante del suo numero MANIPULATION IN TECHNICOLOR

VITO MAGGI, il personaggio copertina di questo numero di QUI MAGIA, uno dei massimi esponenti della magia italiana che ha portato il suo nome e quello della nostra magia nel mondo. Pur non essendo un professionista full-time, MAGGI, con i suoi numeri di manipolazione e di close-up è uno dei personaggi più richiesti dei grandi gala dei congressi internazionali.

Le televisioni di tutto il mondo, come TV QUALIS LOS ANGELES - CHANNEL 13 MEXICO - NIPPON HOSO KYOKAY TOKYO, hanno puntato le loro telecamere sul suo "The Gamblers's Dream" uno dei suoi tre numeri di manipolazione pura che ripropone l'atmosfera dei grandi casinò.

Gli altri due "Manipulations in Technicolor" e "Magic of the Hands " hanno suscitato applausi nei music hall dall'India al Sud America, dall'Inghilterra agli Stati Uniti, un elenco di oltre 70 locali, dai Casinò ai night-clubs più esclusivi, dove VITO MAGGI ha portato la sua immagine del mago in frac, tra le cui mani, palline e sigarette, carte, gettoni, dadi bicchieri, sembrano apparire e sparire come per vera magia.

Colonna portante, fin dalla sua nascita, del Club Magico Italiano ha contribuito con la sua opera, affiancando ALBERTO SITTA e tutti gli altri della "vecchia guardia" alla affermazione di questa associazione a favore della quale, oltre alle attività orga-

nizzative, ha prestato la sua Arte in occasione di ogni spettacolo e congresso che il C.M.I. organizzava.
Ha avuto occasione di conoscere e frequentare tutti i grandi nomi della magia, da FRAKSON a CARDINI, da VERMEYDEN a KAPS ed a tutti loro era legato da profonda amicizia, come con CHANNING POLLOCK, con cui condivide, tra l'altro la passione per il violino.
Personalmente ho avuto occasione di conoscerlo e di onorarmi della sua amicizia, nonché dei suoi insegnamenti, in occasione dei miei primi passi all'interno del Club Magico Italiano e quindi dell'ambiente magico, dai primi congressi internazionali, fino all'ultima riunione e ieri come oggi a parlare di magia, magari a tirar tardi sull'ultimo effetto e sull'onda dei ricordi.
Oggi sono lieto ed onorato che abbia accettato di apparire su QUI MAGIA ed abbia risposto ad un fuoco di fila di domande, da cui sono sicuro che i lettori di più lunga permanenza nel nostro mondo ritroveranno un po' di loro stessi, i più giovani, sempre in senso magico, una "lezione" di vita ed un passo avanti sulla strada del successo che MAGGI percorre, ma aprendola anche per gli altri.
Ma lascio la parola all'amico VITO ed alla sua ironia, talvolta più profonda di seriosi discorsi:

Biografia: *Nato a Monza il 23 marzo 1927, segno zodiacale ariete.*

Cariche: *Segretario, Vice Presidente e attualmente Consigliere del C.M.I. (dato il progressivo rincoglionimento non ricordo le date).*

Premi: *Gesù ti ringrazio! Neanche l'ultimo premio di consolazione di un qualsiasi concorso di serie C, o della mutua.*

Riconoscimenti: *Oltre l'autentica carta di identità del Comune, un bel giorno gli inglesi mi scrissero, e fu veramente un bel giorno, che ero diventato "Associate of the Inner Magic Circle with Silver Star" (A.I.M.C 1988) e lo scorso anno mi sbatterono in copertina, con relativo articolo su "The Magic Circular", organo ufficiale del MAGIC CIRCLE di Londra, fondato nel 1905 - sono tuttora commosso per la sorpresa.*
Dato che le case chiuse erano state chiuse anche in Italia, gli americani dell'I.B.M., mi dissero che appartenevo all'Order of Merlin (1980): ora sono membro da 40 anni...
Per il resto dovrei riassumere 6 raccoglitori che raccontano i miei 45 anni di magia, cose da pazzi!



Un momento di quello straordinario numero di manipolazione di VITO MAGGI che è "THE GAMBLER'S DREAM"

D: Dopo tanti anni che ti interessi di prestigiazione il tuo rapporto con essa è sempre lo stesso e se è cambiato come e perché?

R: *Dopo tanti anni di prestigiazione i miei rapporti con essa sono maturati in meglio, come le nespole.*

D: Cosa rimproveri a te stesso ed alla prestigiazione di ieri e di oggi?

R: *Non mi rimprovero nulla per i motivi riportati nella prima risposta.*

D: Circoli magici pregi e difetti, e quali sono, secondo te, gli obiettivi da perseguire e come? Ed inoltre il C.M.I., ieri ed oggi.

R: *Gli obiettivi da perseguire sono chiaramente proposti in tutti gli statuti di tutti i Club del mondo: ma nel nostro mondo esistono anche le Grandi Illusioni...*
Dopo la morte di ALBERTO SITTA ritengo che il

IL PERSONAGGIO



Nella sua lunga carriera magica VITO MAGGI ha frequentato i personaggi più prestigiosi, nella foto, da sinistra a destra: FREDDY FAH, FRANK GARCIA, PHILIPPE PHIALO, GIAMPAOLO ZELLI E VITO MAGGI.



Amico personale di tutti i Grandi Maestri, non mancava mai, nei suoi lunghi viaggi intorno al mondo di andarli a trovare, e passare con loro dei momenti magici, eccolo con TONY SLYDINI.

nuovo Direttivo del C.M.L stia dimostrando oggi un cambiamento in meglio sia dal punto di vista manageriale, che amministrativo. Questo lo posso dire con tranquillità perché con GIAMPAOLO ZELLI e MARIO ALTOBELLI ho vissuto tutta la vita del C.M.I.

Per quanto riguarda le aspettative dei soci la mia esperienza mi ha chiaramente dimostrato che esistono dei Soci intelligenti (la maggior parte) e altri ai quali puoi offrire tutto e il contrario di tutto e comunque non andrà mai bene niente (costoro è meglio ignorarli e perderli).

D: Le case magiche sono sempre più numerose, dalle grandi alle piccole aziende, all'appassionato che inventando o credendo di farlo, uno o più effetti li costruisce per venderli, le cause di questo proliferare. Pregi e difetti di questi operatori, loro responsabilità nei confronti degli acquirenti e con il mondo della prestigiazione in generale.

R: *Le case magiche sono una realtà che rispecchia la mentalità erronea dei compratori ad oltranza (altrimenti come farebbero a riempire bauli ed armadi con merce inutilizzata perché "...non funziona..." La morale è che il "fine (fare i quattrini) giustifica i mezzi" (Anche i più illeciti e scorretti).*

D: Sempre su questo tema, recentemente vi sono state rivalse di ideatori che vedono copiati, senza alcun ritegno, le loro creazioni. Quali rapporti e controlli dovrebbero instaurare i Circoli Magici sulle case magiche che partecipano alle loro manifestazioni, per garantire agli acquirenti la correttezza delle ditte espositrici?

R: *Non ritengo responsabili i Circoli a controllare tale attività perché essa e un capitolo inserito nel programma delle riunioni. Sebbene non sia interessato, ritengo utile l'istituzione di un ente tipo E.M.B.A. che regoli il tutto; gli onesti dovrebbero aderirvi, i disonesti, ovviamente, continueranno imperterriti perché è difficile giudicarli ed espellerli.*

D:Il successo delle manifestazioni tipo EXPOMAGIA, ideata da BALLI a TORINO, o dell'E.M.BA. proposta da DOMENICO DANTE, muteranno sicuramente il rapporto tra i soci e le manifestazioni dei vari circoli che potrebbero venire disertate a favore di quelle solo fiera magica, in quanto meno costose perché di più breve durata. Come vedi questo aspetto di un futuro vicinissimo?

R: *Il disertare le riunioni per preferire le Fiere Magiche è un ottimo test per discriminare i veri Amatori della Magia dai parassiti.*

D: Ritieni compatibile con la carica di Presidente di un Circolo quella di titolare di una Casa Magica o addirittura di una associazione che cura gli interessi di molte di queste ?

R: *La compatibilità della carica di Presidente di un Circolo con quella di Titolare di una Casa Magica non e una novità, esiste da sempre; basta fare dei nomi: VERMEYDEN, ISBEQUE, GARANCE, MAC MILLAN, MAYETTE, DANTE, TONY SPINA, BINARELLI, BALLI, MAYMO, SCARLETT, BUSTELLI, SITTA, etc... che male c'è!*

D: Tutti gli statuti dei vari circoli hanno il binomio magia=amicizia e correttezza, in realtà assistiamo costantemente al fenomeno opposto: invidia tra un esecutore e l'altro, immodestia, scopiazzature, come si può far rispettare un codice etico che ben pochi osservano?

R: *L'invidia, l'immodestia etc... etc..., non sono in funzione di un codice etico che soprattutto i professionisti di chiara fama dovrebbero osservare, ma dipendono soprattutto dalla educazione che ognuno di noi possiede: i cafoni, i guitti non dispongono di tale qualità.*

D: Qual è, tra i veri generi previsti dai canoni della prestigiazione, quello che preferisci e perché?

R: *Personalmente preferisco la manipolazione e la micro-cartomagia; queste due ultime soprattutto a carattere d'intrattenimento divertente per il pubblico profano, e non "...guardate, come sono bravo..."*

D: La figura del dilettante puro sta praticamente scomparendo con l'apparizione di quella del semi-professionista, quali le cause e quali le conseguenze.

R: *La scomparsa quasi totale del dilettante puro credo sia dovuta a un indirizzo soprattutto speculativo (di successo se prevale la qualità).*

D: Quali sono o dovrebbero essere, secondo te, le caratteristiche di un professionista (semi o full-time)?

R: *Le caratteristiche di un "professionista" credo dipendano dal proprio carattere-personalità; una buona "gavetta " rende più accessibile la strada, lunga, da percorrere.*

D: Quale dovrebbe essere il rapporto dei profes-



I mitici FESTIVAL DI SANT'ANDREA, hanno sempre visto VITO MAGGI, protagonista a fianco di grandi Artisti e di inestimabili amici, come in questo momento con FRED KAPS.

sionisti affermati con il mondo della prestigiazione e quali doveri e diritti hanno nei confronti delle associazioni e dei loro adepti?

R: *I diritti-doveri dei professionisti nei confronti delle associazioni e loro adepti non dovrebbero far loro dimenticare che anche loro, all'inizio, sono stati amatori-dilettanti.*

D: Da una parte il successo della prestigiazione come forma di spettacolo, grazie anche al supporto televisivo, dall'altra la forte commercializzazione di qualunque tipo di effetto, la ricerca del successo, della soddisfazione e forse anche la necessità di recuperare una parte dei soldi spesi in acquisti, talvolta impropri, hanno creato un sovra-affollamento di mercato; mettendo sui palcoscenici anche personaggi che non ne sono all'altezza, rendendo sempre più accesa una concorrenza.

Quale dovrebbe essere il comportamento delle associazioni per drenare il fenomeno e stimolare più lo studio che non l'acquisto?

R: *A parte l'attuale esubero di tutto ciò che magico: Clubs, Fiere Magiche, Congressi, Libri, Trucchi, Video Cassette etc..., le Associazioni serie e con le carte in regola potrebbero usare una politica elitaria..., ma mi interrompo qui, perché verrei accusato di essere classista, federalista, antiterzomondiale, settario, schiavista etc...*

D: Quali sono i personaggi del mondo della prestigiazione che tu hanno maggiormente affascinato e che hanno maggiormente intuito sulla tua formazione artistica?

R: I più affascinanti personaggi mondiali per me sono stati, prima: CARDINI, FRAKSON e KEITH CLARK e poi CHANNING POLLOCK, FRED KAPS, BRAHMA e SOCRATE (l'ultimo che mi abbia veramente commosso a scena aperta).

D: Indica i tre libri fondamentali il cui studio è assolutamente necessario per potersi fregiare del titolo di appassionato di prestigiazione?

R: *I tre libri fondamentali sono, modestia a parte, sono i miei "EROS, BIS e TRIS "; in inglese tutti i libri del Dottor JOHN BOOTH.*

D: Quali consigli daresti al neofita che si avvicina a questa forma di spettacolo e di hobby?

R: *Il consiglio è uno solo:...studiare per tutta la vita!*

D: Qual è la domanda che non ti ho fatto ed a cui invece avresti voluto rispondere ?

R.: *La domanda che non ho ricevuto è: "Ma chi te lo fa fare?... Ma non saprei cosa rispondere.*

LA SINTESI DEL LAVORO DI VITO MAGGI

Numeri da scena: 3

MANIPUILATIONS IN TECHNICOLOR
THE GAMBLER'S DREAM
MAGIC OF THE HANDS

Lectures: 5

MAGIC WORDS
CLOSE-UP
MANIPUILATIONS
CARDMAGIC
PSYCOMAGIC

LIBRI: 4

EROS
EROS BIS
EROS TRIS
M... COME MAGIA



Sulla tolda della nave che ci portava al CONGRESSO MONDIALE F.I.S.M. di BARCELLONA del 1964, un viaggio organizzato dal CLUB MAGICO ITALIANO, di cui VITO MAGGI è stato ed è colonna portante, da sinistra a destra, ALBERTO SITTA, VITO MAGGI, MARIO ALTOBELLI ed immodestamente, il sottoscritto, come ero giovane, al mio esordio nei grandi congressi internazionali.

LA SUA MAGIA

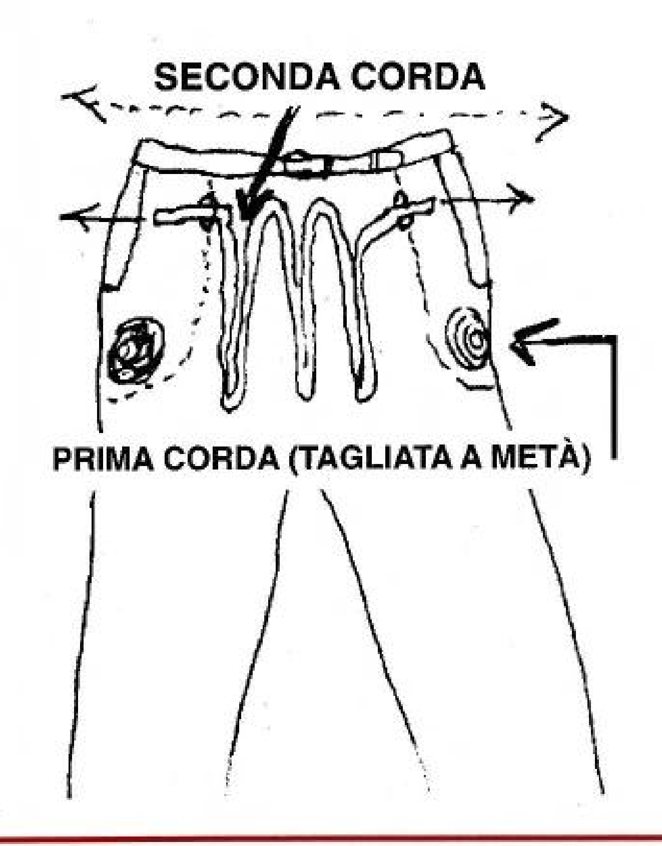
MUTANDE

Questa è una versione più semplice dell'effetto della CORDA TAGLIATA E RISANATA, attraverso le tasche dei pantaloni.

Veniva utilizzato un pezzetto di corda supplementare, nascosto tra le mutante ed i pantaloni, munito di un gimmick a vite maschio femmina o a bottoncini automatici, da inserire tra i due pezzi della corda tagliata dal prestigiatore nel punto di connessione, attraverso le tasche. (Vedi: MAGIA MODERNA 1957 - Nr. 1 - pag. 7 e 8 a cura di GIAMPAOLO ZELLI).

EFFETTO

Si fa esaminare da uno spettatore una corda lunga due metri e la si fa tagliare esattamente a metà. Si ritirano i due pezzi, si arrotolano in modo da formare due gomitoli e s'introducono uno nella tasca destra e l'altro nella tasca sinistra dei pantaloni, lasciando fuoriuscire dalle tasche un pezzetto delle estremità (vedere schema in figura). Si pronunciano poi le fatidiche parole magiche: "Mutandero, mutandero, cosa è mai questo mistero?" Si versa un po' di polvere magica all'interno dei pantaloni, sopra le mutande, senza calare le brache, e si tirano infine, alcune volte, verso destra e verso sinistra le estremità della corda; per poi sfilarla dalle tasche come un'unica corda ricomposta, che viene riconsegnata al pubblico per un'ultima verifica.



SPIEGAZIONE

Nella parte alta delle due tasche dei pantaloni bisognerà praticare due buchi passanti.

Dentro ai pantaloni e davanti alle mutande si sistemerà una seconda corda di due metri, quella che uscirà intatta alla fine dell'effetto.

Ovviamente saranno le estremità di questa seconda corda che verranno fatte penzolare fuori dai pantaloni, quando si sistemeranno nelle tasche i due gomitoli della prima corda tagliata a metà dallo spettatore.

Una volta sfilata la seconda corda si potranno rivoltare, per mostrarle vuote, le tasche all'estremo del pantalone; bisognerà tuttavia fare molta attenzione a tirarle verso l'alto, affinché i due gomitoli rimangano nascosti in alto, all'interno delle tasche stesse.

IL NASTRO ANNODATO

che, si scioglie, si taglia e ricompare intero

(da MAGIA MODERNA dicembre 1954)

EFFETTO

Si mostra un nastro, lo si fa tagliare a metà dopo averlo piegato in due, si riannodano le due parti tagliate e si mostra il nodo. Si arrotola quindi il nastro attorno alle dita della mano destra e lo si depone su un piatto, sempre in evidenza.

Si mostra quindi un secondo nastro identico al primo e lo si arrotola semplicemente attorno alle dita della mano destra deponendolo quindi su un altro piatto, distante dal primo, e facendo notare che il primo nastro è stato tagliato e riannodato mentre il secondo non ha subito alcuna operazione.

Con un tocco di bacchetta magica il primo nastro riappare intatto e privo del nodo che è passato invece sul secondo nastro.

Infine si prende questo secondo nastro e lo si taglia in tanti minuti pezzetti che vengono immerse in un bicchiere contenente un liquido magico (acqua). Si copre il bicchiere con un fazzoletto, si effettua un altro colpo di bacchetta magica, si toglie il fazzoletto e si estrae dal bicchiere il nastro ritornato intatto.

SPIEGAZIONE:

Il primo nastro porta infilato un anello fatto col tessuto dello stesso nastro; tale anello verrà portato al centro del nastro quando questi sarà piegato in due per essere tagliato; sarà perciò l'anello che subirà il taglio e che verrà riannodato formando così un falso nodo. Questo nodo verrà poi sfilato nascostamente e poi fatto sparire quando si arrotola il nastro attorno alle dita. (A questo punto il nastro si presenta privo di nodi).

Il secondo nastro porta infilato nascostamente a una estremità un falso nodo portato al centro del nastro stesso quando verrà arrotolato attorno alle dita della mano. Si effettua così la dimostrazione del passaggio del nodo da un nastro all'altro e quindi il taglio in minuti pezzetti che vengono sostituiti nel bicchiere a specchio, sotto la copertura del fazzoletto, con un nastro intatto (previo mezzo giro del bicchiere truccato).

DUO TELEPATICO

A. BADET



PREMESSA

L'effetto descritto qui di seguito è stato tradotto dalla rivista spagnola "La lampara magica" - n.18 del mese di Marzo 1996. Con il titolo di "Duo telepatico", il mentalista ALEIX BADET riporta il giuoco dicendo che è adatto per meravigliare gli amici nel corso di una festa.
Avrai bisogno dell'aiuto di una "medium", che può essere tua moglie o una tua amica con la quale ti sei presentato alla festa.
L'idea dell'effetto è, un'altra volta, di PHIL GOLDSTEIN.

EFFETTO

Dopo aver annunciato l'effetto ai presenti, il mago manda la sua "medium" fuori della stanza, e dopo chiede in prestito un mazzo di carte, il quale viene mescolato dal pubblico. Tre spettatori ritirano tre carte qualunque dal mazzo (una ciascuno), mentre il mago è di spalle. Le carte si rimettono nel mazzo, mentre questo viene sostenuto da uno spettatore. Il mazzo si mischia di nuovo, e dopo viene consegnato da uno spettatore alla "medium" che è in un'altra stanza. Nonostante tutte le precauzioni, dopo un po' di tempo la "medium" entra nella stanza con una busta, nella quale ci sono tre carte che sono state prese dal mazzo: precisamente le tre carte scelte dagli spettatori.

SPIEGAZIONE

La chiave dell'effetto dipende da alcune vecchie idee che PHIL GOLDSTEIN ha "manomesso" per dar loro una nuova forma. Il concetto di base è stato usato con grande successo negli ultimi anni: se prima di rimettere le carte dentro al mazzo, quest'ultimo viene alterato, localizzare le carte scelte, dopo averle anche mescolate, è una cosa semplice. Senza dubbio, PHIL GOLDSTEIN desiderava realizzare l'effetto senza dover cambiare il mazzo. E quindi gli è venuto in mente che se "orientava" tutte le carte in una direzione nonostante il mazzo venisse mescolato dal pubblico, l'effetto avrebbe potuto realizzarsi con successo. Ecco qui cosa si deve fare.
Il mago ha in tasca una piccola matita. Quando i tre spettatori hanno scelto le tre carte, il mago prende il resto del mazzo e spiega agli spettatori che guardino le loro carte e che le ricordino bene, e se vogliono, possono mostrarle al resto del pubblico o addirittura che ognuno scriva la propria carta su un foglietto che tratterranno. Mentre gli spettatori fanno questo, il mago si mette di spalle al pubblico in modo che non possa vedere niente di quello che sta avvenendo. In questo modo, facendo pressione con i gomiti sui lati del corpo per evitare un movimento visibile delle braccia, il mago ha molto tempo a disposizione per prendere la matita e passarla attraverso uno dei lati del mazzo, marcando così tutte le carte con una sola passata. Una volta girato verso il pubblico, il mago consegna il mazzo ad uno spettatore affinché i tre aiutanti inseriscano le carte dentro il mazzo. Dopo si mescola nuovamente il mazzo e infine viene consegnato sempre da uno spettatore nella stanza dove si trova la "medium". Ovviamente l'unica cosa che questa deve fare è guardare attraverso il mazzo fino ad individuare le tre carte non marcate dalla matita, le quali vengono messe dentro una busta. Il resto è PRESENTAZIONE e garantisco che i tuoi amici rimarranno realmente sorpresi nel vedere le qualità telepatiche del tuo o della tua aiutante.

NOTE

1 - La linea con la matita deve essere molto leggera, in modo che non venga notata dallo spettatore, nel consegnargli il mazzo. Più avanti i segni possono venire facilmente cancellati.
2 - Osserva che al posto di una piccola matita puoi usare un'unghia scrivente. In questo modo non è necessario che il prestigiatore si metta di spalle al pubblico ed in un istante puoi marcare il mazzo alla vista di tutti (suggerisco di mettersi sempre di spalle al pubblico per marcare le carte).
3 - Se il mazzo che ti prestano non è molto pulito nei bordi, solamente passando l'unghia del pollice sull'estremo dello stesso, vedrai come le carte rimangono marcate con una linea "bianca" che contrasterà con il tono più scuro del mazzo.

Comunque ci sono vari modi di "marcare" il mazzo, quindi potrai usare quello che ti sembrerà il migliore. L'idea di PHIL GOLDSTEIN è molto utilizzabile per effetti come una trasmissione del pensiero istantanea. E non lasciare che t'inganni la semplicità. È qui che si nasconde il segreto! Tutto il mondo cercherà chiavi complicate... ti auguro molto successo con questo effetto e a presto.



OVERTURE PER DUE BASTONI...?

P. KERSTEN

PREMESSA

PETER KERSTEN è il nome d'arte del prestigiatore tedesco Dr. PETER LEHMANN, nato a Forst in Germania il 26 Luglio 1943. Amatore di magia dal 1973 in poi passato al professionismo, ha incluso nel suo repertorio "magia per ragazzi", interpretando un personaggio noto in Germania come ZAUBERPETER. Nel 1977 si è recato in America e lo scrivente ebbe la opportunità di entrare in possesso di una copia della sua prima conferenza dalla quale viene tratto l'effetto riportato qui di seguito. È la descrizione di un effetto che KERSTEN presentò allora come "Entrata scenica musicale". Ai giorni nostri l'effetto non, rappresenta più una novità ma culturalmente, se riportato al 1977, lascia comprendere l'evoluzione di uno dei tanti giuochi che un prestigiatore oggi introduce abbastanza frequentemente nel suo repertorio. Il non dargli attenzione perché conosciuto è sempre un errore da non commettere perché nella esecuzione o presentazione di qualsiasi effetto può riscontrarsi qualcosa che può migliorare il nostro iter-esecutivo, o nel peggiore dei casi confortarci della nostra personale preparazione (N.D.R.)

EFFETTO

Il mago entra sul palco tenendo i bastoni in ogni mano nel centro (fig. 1). Il bastone nella mano sinistra sparisce, l'altro bastone inizia a danzare, cambia colore da nero a rosso, balla di nuovo e si trasforma in un fazzoletto rosso, che il mago mette nella tasca della giacca.

MATERIALE OCCORRENTE

-Un bastone di metallo a sparizione.
-Due bastoni di plastica a sparizione (FANTASIO).
-Un rotolino di nastro adesivo.
-Due pezzi di filo di nylon: uno più forte per formare un cappio, l'altro invisibile che serve a far danzare il bastone.

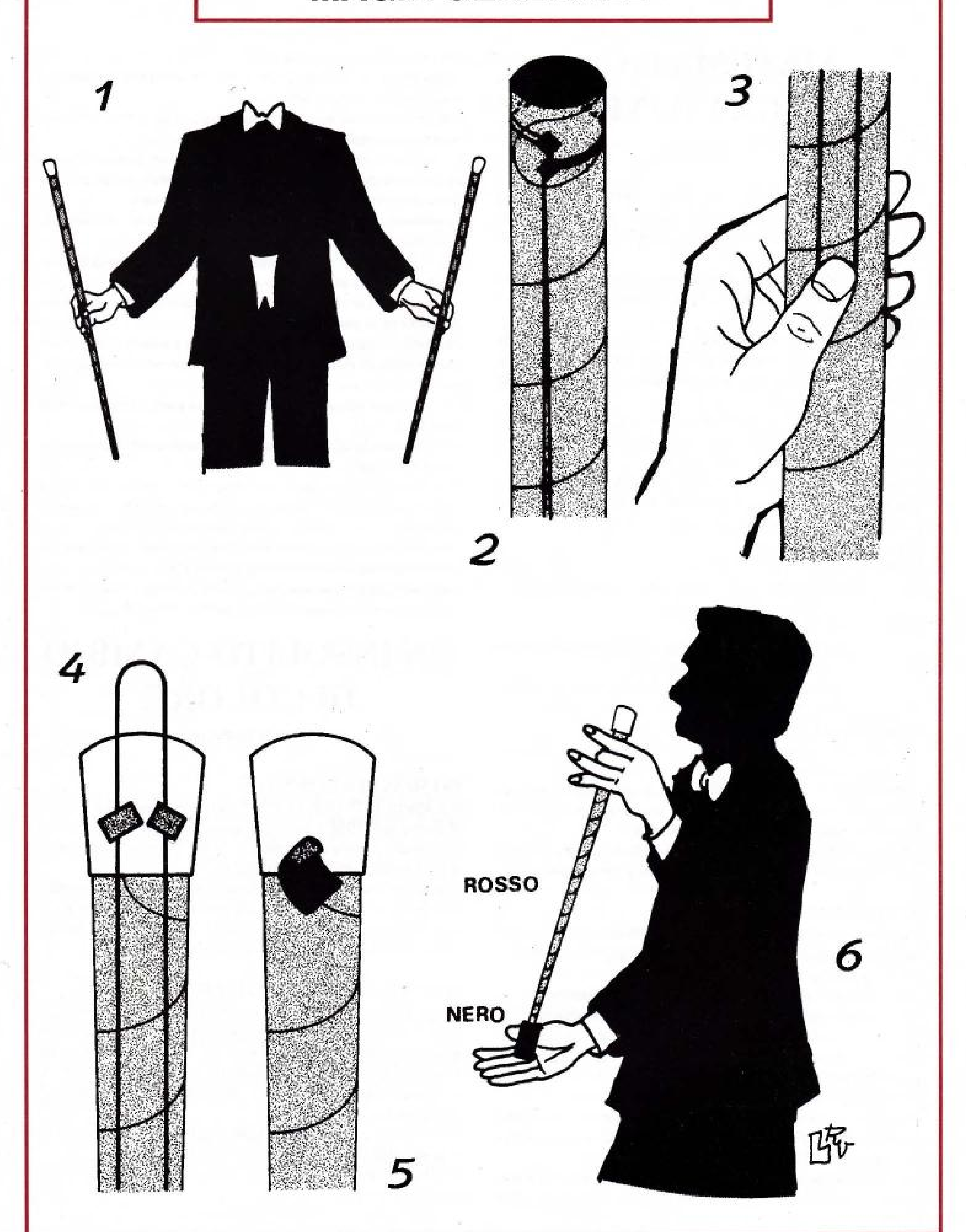
PREPARAZIONE

Alla parte finale del bastone di metallo è incollato un pezzo di lamina di metallo bianca: non avete bisogno del pomo del bastone. Fate 2 fori a 10 mm. di lunghezza nella parte finale del bastone (2 mm. di diametro) e infilateci due viti con dadi avvitati fuori (fig. 2). Stringete il bastone. Invece di usare il pomo, tirate il bastone con un filo di nylon-cappio lungo 50 cm. (l'esatta lunghezza dovete trovarla provando).
Con la mano destra tenete il bastone, con la sinistra mettete il filo-cappio adoperando le viti attorno al bastone (fig. 2). Afferrate il bastone al centro e stringete il filo con il pollice. Il filo tiene il bastone serrato (fig. 3). Se liberate il cappio con il pollice, il bastone si affloscia nella mano. Iniziate tirando fuori il bastone rosso. Controllate, dovete fissare la corda e incollare il nylon-cappio con il nastro adesivo (il nylon-cappio deve bloccarsi sopra il pomo con due piccoli pezzi di adesivo - fig. 4). Il bastone nero è tirato su e deve essere fissato al pomo con una striscia di adesivo (fig. 5).

Il filo per far danzare il bastone è incollato nella stessa maniera del bastone rosso. Prima dell'esecuzione il bastone preparato è posato e il bastone di metallo deve essere fissato. La mano destra prende i bastoni-Fantasio, preparati. Il filo-cappio scorre attraverso l'indice e il medio. Il bastone è tenuto nel centro. Se avete preparato ogni cosa per bene sarete pronti per entrare in scena.

ESECUZIONE

Siete davanti al pubblico:
1 - Prima il bastone di metallo sparisce nella sinistra. La mano si muove verso il fianco e il bastone scivola nella tasca sinistra.
2 - Lasciate che il bastone-Fantasio scivoli verso il basso attraverso le dita, finché non afferrate il pomo, la parte inferiore del bastone deve toccare terra, il filo di nylon è tirato. Il bastone danza.
3 - Con la mano sinistra tenete il bastone col pomo e allo stesso tempo tenete il bastone nero nella vostra mano. La mano destra libera la serratura del bastone nero (rimuovete l'adesivo). Assumete la posizione della Fig. 6.
4 - Il dito sinistro libera il bastone nero che si muove nella destra; portatelo via e introducetelo nella tasca della giacca destra. Questo movimento è ingannato dal passo in avanti della gamba sinistra.
5 - Portate via il filo-cappio dal pomo del bastone rosso, presentate il bastone danzante e trasformatelo in un fazzoletto rosso, con il quale potrete salutare il pubblico o metterlo da un lato e proseguire lo show.


1
2
3
4
5
ROSSO
NERO
6

MATEMATICA A GETTONE

E. PERES

Un paio di anni fa, la Telecom (allora, ancora Sip) decise di smantellare gli ultimi apparecchi telefonici a gettone che ancora non erano stati sostituiti dai più moderni modelli a moneta o a scheda magnetica.
Da allora, dopo più di 66 anni di onorato servizio, i gloriosi gettoni telefonici (o "sippini"), hanno subito un brusco calo di considerazione presso la gente.
Anche se di fatto, possono essere ancora utilizzati negli apparecchi a moneta, la maggior parte delle persone cerca di disfarsene e i commercianti, in particolare, non li accettano più come denaro circolante.
Questo atteggiamento è profondamente errato; ci sono infatti almeno due buone ragioni che consigliano di conservare gelosamente i vecchi gettoni telefonici.
Innanzi tutto, proprio perché stanno perdendo la loro funzione originaria, sono destinati a diventare nel tempo degli oggetti da collezionismo e, quindi, ad aumentare sensibilmente di valore.
In secondo luogo, con essi si possono eseguire alcuni divertenti giochi di prestigio, come quello qui di seguito illustrato.

MODALITÀ DI ESECUZIONE

- Porgete ad uno spettatore un sacchetto di gettoni telefonici e poi giratevi, voltando le spalle al tavolino.
- Chiedete allo spettatore di prelevare dal sacchetto un numero di gettoni a sua scelta e di disporli sul tavolino, nel modo che preferisce.
- Chiedetegli di contare mentalmente il numero di scanalature che compaiono sulle facce superiori dei gettoni.
- chiedetegli di ribaltare tanti gettoni quant'è questo numero (ribaltando, eventualmente, più volte uno stesso gettone) e, alla fine, di coprire un gettone con una mano.
- Rigiratevi e, senza troppi indugi, indovinate quante scanalature compaiono sulla faccia superiore del gettone coperto.

SPIEGAZIONE

Per riuscire nell'impresa, dovete contare il numero di scanalature che compare sulle facce superiori dei gettoni visibili e tener presente questa semplice regola:
- se il numero è **pari**, sono state coperte **due scanalature**;
- se il numero è **dispari**, è stata coperta **una scanalatura**.

Questo gioco costituisce un'interessante applicazione del "controllo di parità", uno strumento matematico di grande potenza (un po' trascurato a livello scolastico...) che sfrutta un fondamentale aspetto "qualitativo" dei numeri interi.
Per prima cosa bisogna notare che, per la propria caratteristica conformazione, ogni gettone reca: una scanalatura su un lato e due scanalature sul lato opposto.
Questa peculiarità fa sì che, per effetto di un unico ribaltamento, l'insieme delle scanalature presenti sulle facce superiori di tutti i gettoni possa solo:
- aumentare di una unità (se viene ribaltato un gettone che mostrava una sola scanalatura)
- diminuire di una unità (se viene ribaltato un gettone che mostrava due scanalature).

In ogni caso, ogni volta che viene ribaltato un gettone, l'insieme delle scanalature "cambia parità" (ovvero se era pari diventa dispari, mentre se era dispari, diventa pari).
In generale, quindi, dopo un numero ripetuto di ribaltamenti, si ha che:
- se il numero dei ribaltamenti è **dispari**, l'insieme delle scanalature **cambia parità**;
- se il numero di ribaltamenti è pari, l'insieme delle scanalature **conserva la parità**.

Nel nostro caso, dato che le istruzioni richiedono di effettuare una quantità di ribaltamenti uguale al numero iniziale di scanalature, si ha che:
- se l'insieme iniziale di scanalature era **pari**, l'insieme finale resta **pari**;
- se l'insieme iniziale di scanalature era **dispari**, l'insieme finale diventa **pari**.

Di conseguenza, da qualsiasi situazione si parta, alla fine il numero globale delle scanalature presenti sulle facce superiori dei gettoni deve risultare, in ogni caso, pari; per cui:
- se il numero delle scanalature visibili è pari, vuol dire che sono state coperte due scanalature (pari + pari = pari);
- se il numero delle scanalature visibili è dispari, vuol dire che è stata coperta una scanalatura (dispari + dispari = pari).

UN INSOLITO CAMBIO DI COLORE

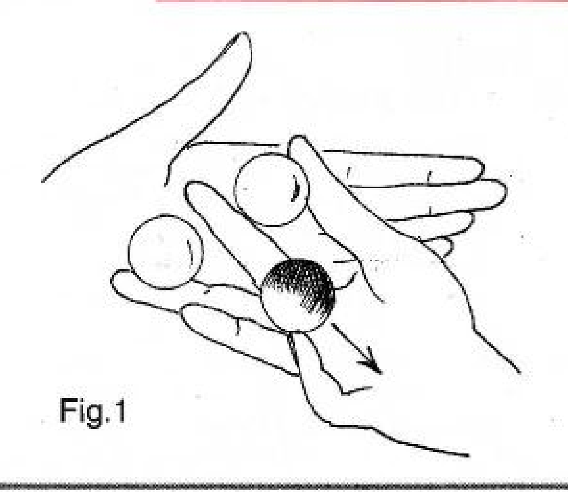
G. COPPER

PREMESSA ED EFFETTO

Il 3 Marzo 1975 GER COPPER venne ospitato dal Ring 204 di Roma dell'IBM e presentò questo effetto durante la sua conferenza. Eccolo di seguito con le sue stesse parole, riportate nel libercolo della sua conferenza.
"Nella mia routine arrivo nel punto dove è necessario ottenere un cambio di colore di una palla tenendo già due palle tra le dita. Giocando su questo problema ho realizzato un metodo che secondo la mia opinione è molto efficace.

SPIEGAZIONE ED ESECUZIONE

Tengo 2 palle colorate tra le dita della mano destra. Una terza palla di colore diverso è impalmata nella mano sinistra. Come si vede chiaramente dall'illustrazione, la sinistra è portata davanti alla destra. La palla colorata tra il primo e il secondo dito è rilasciata, e rotola guidata da queste 2 dita nel palmo di quella mano, dove è fermata.
Nello stesso tempo metto la palla impalmata dalla sinistra tra le punte delle 2 dita destre menzionate all'inizio.
E l'illustrazione del cambio di colore appare efficace e sorprendente! (Fig. 1)


Fig.1



LO SCAFFALE

(I volumi recensiti sono libere scelte redazionali. Editori e case magiche che desiderano vedere pubblicate le proprie pubblicazioni, possono inviarne copia a TONY BINARELLI Editore - Via Montaione 12 - 00139 ROMA - tel./fax 06/8862967, la Redazione si riserva il diritto di pubblicazione. (I materiali, pubblicati o meno non verranno restituiti.)

New entry nella rubrica delle recensioni che si apre appunto con un reportage librario di DIEGO SPINELLI, che dal prossimo numero si occuperà anche di video.
Inoltre, quale ampliamento della rubrica, ogni recensione verrà preceduta alla sintetica presentazione del suo Autore. Queste ultime notizie sono tratte dal volume WHO'S WHO IN MAGIC di BART WHALEY edito dalla JEFF BUSBY INC.
Inoltre, sempre in questo spazio troverà posto anche la rubrica ZAPPING di GABRIELE GENTILE che di recensioni e cronache televisive si occupa.

AL KORAN'S LEGACY
Autore: HUGH MILLER
Edito da: Repro Magic Inghilterra.

(Reperibile in Italia da LA PORTA MAGICA di ROMA)
Il personaggio: AL KORAN (Inghilterra 4 marzo 1914 - USA - 12 giugno 1972). Nome d'arte di EDWARD DOE. Da parrucchiere a mentalista professionista di grande successo, ospite spesso dei Reali d'Inghilterra. Traendo spunto da BALL OF FORTUNE di STEWART JAMES inventò THE MAGIC MEDALLION nel 1967 (di cui la più recente versione è ROOM SERVICE di DON WAINE, riportato di moda dalla esecuzione di D. COPPERFIELD). Adattando un effetto di WILLMANN inventò, sempre nel 1967, RING FLITE. Coautore con JACK LAMONTE di MASTERED AMAZEMENT (1947). Si trasferì negli Stati Uniti nel 1969.
Il libro: Di tanto in tanto sarebbe buona abitudine trascorrere parte del tempo che dedichiamo alla magia andandoci a riguardare i giochi o i libri che, per anzianità di creazione e perché li riteniamo già ben assorbiti, abbiamo messo da parte. Tra questi non fanno eccezione i cataloghi delle vecchie case magiche, dove è sempre possibile ripescare delle buone idee. Sfogliavo in questi giorni quello dello UNIQUE MAGIC STUDIO di HENRY STANLEY che penso sia rimasto il migliore, pur a distanza di ormai 30 anni dalla sua pubblicazione, per la grafica, le foto ed i contenuti, anche perché riceveva il contributo dei nomi storici della magia degli anni '60. Tra questi risalta, per frequenza e freschezza di idee, quello di AL KORAN, il grande signore del mentalismo inglese, presente nel catalogo con FIVE STAR MIRACLE, MIRACLE PAC & NUMERO, A WORD IN THOUSAND, FOURTH DIMENSIONAL TELEPATHY, NOTE UNDER CUP, EXTRA SENSORY PLUS, DIRECT MIND CONTROL, JACKPOT COINS e TORN & RESTORED NEWS PAPER. Una produzione, come si vede, di tutto rispetto da parte di un Autore non sufficientemente conosciuto. Dopo la sua prematura scomparsa negli USA, fu dedicato un libro alla sua memoria che raccoglieva parte delle sue idee, scritto da HUGH MILLER e pubblicato nel 1972 da REPRO MAGIC, andato rapidamente fuori catalogo. Fu un best seller tanto che si esaurirono rapidamente anche le successive ben 7 ristampe.
Colgo l'occasione di ripresentarlo ai lettori di QUI MAGIA perché ne è stata recentemente pubblicata (in occasione dei 25 anni di attività della REPRO MAGIC) una versione migliorata sia nell'editing che nel materiale.
La prima parte di questa AL KORAN'S LEGACY è dedicato al mentalismo, nella seconda troverete del close-up in generale e qualche cosa di cartomagia.
È un libro che si lascia leggere e soprattutto invita a studiarlo tutto d'un fiato. Infatti, con l'esclusione di un paio di routines che sentono il peso degli anni, i giochi descritti, dove troverete anche le note di presentazione ed il corretto handling dello spettatore, sono tutti commercialmente validi, lineari nella esecuzione, e non necessitano di preparazioni complicate, cosa che invece avviene spesso, quando si affronta il mentalismo.
Quindi, da parte mia, il consiglio di studiare questa quasi novità perché rappresenta proprio l'eccezione che conferma la regola. Ci siamo sempre detti infatti che il reperire anche soltanto un gioco o un'unica idea vale l'acquisto di un libro, e questo non è sempre possibile. Nella AL KORAN'S LEGACY ogni gioco è una perla, e tutti fanno una collana di cui sarebbe superficiale non approfittare.

Diego Spinelli

RECENSIONI

Per rimanere nella linea di pensiero di SPINELLI, parliamo di

THE ART OF MENTALISM
Autore BOB CASSIDY
Edito da: COLLECTORS WORKSHOP. USA

(COLLECTORS WORKSHOP è rappresentato in Italia da PROGETTO MAGIA - NAPOLI)

Il personaggio: ROBERT E. CASSIDY, avvocato e semi-professionista mentalista di grande successo, negli USA negli anni tra il '70 e l'80, ritiratosi dalle scene nel 1989. Co-fondatore, nel 1978, della PSYCHIC ENTERTEINER ASSOCIATION, editò la rivista di questa associazione, VIBRATIONS, negli anni dal 1978 al 1981 e poi nel 1984, nello stesso periodo scrisse THE ART OF MENTALISM, la cui seconda edizione è andata esaurita nel 1984.

Recentemente H & R MAGIC BOOKS (USA) ha riproposto altri suoi scritti: PRINCIPIA MENTALIA AIR, FIRE, EARTH e THE ART OF MENTALISM 2.

Il libro: Riedito da COLLECTORS WORKSHOP, dopo l'esaurimento della 2ª edizione del 1984, con la consueta eleganza e lussuosità, ripropone, nelle sue circa 100 pagine, la migliore produzione di questo straordinario mentalista. Ben 36 gli effetti dettagliatamente descritti di cui ciascuno può essere considerato una pietra miliare in questo settore.

Estrema pulizia nella esecuzione degli effetti, che sono tutti diretti e vengono effettuati tutti con materiali normali e non con quegli strani "aggeggi", cari ai prestigiatori, ma che, immediatamente, suggeriscono al pubblico l'esistenza di un trucco.

Ma l'aspetto più importante di questo volume, che è una vera e propria lezione di psicologia del mentalismo, e la descrizione della presentazione di ogni singolo effetto, ogni momento è analizzato, ed il rapporto con il pubblico è esaminato con precisione quasi matematica, per cui ogni effetto è completo non solo nella metodica esecutiva, ma anche in quella del modo come proporlo al pubblico.

Oltre tutto la logica di questa ricerca prescinde dagli effetti descritti e regala al lettore "il metodo" per "trattare un effetto" e non solo per il mentalismo.

Molti appassionati rifuggono il mentalismo, non perché è difficile nella sua esecuzione, ma lo è nella sua presentazione e nella sua gestione, gli scritti di CASSIDY rivelano proprio questo: come gestire un effetto e come trarne il massimo riscontro sul pubblico. Per cui, anche se non siete appassionati di mentalismo, lo studio di questo volume, non può che migliorare il vostro rapporto con la prestigiazione e di questa con il vostro pubblico.

******

Abbiamo parlato di COLLECTORS WORKSHOP, una delle case magiche più esclusive, con una produzione di materiale "sopra le righe", rispetto a quanto abitualmente offre il mercato, di cui non si può non rilevare la altissima professionalità della ideazione e della realizzazione, e quindi non possiamo non parlare di:

THE CATALOGUE OF COLLECTORS WORKSHOP
di RICHARD BLOCH e TONY RUGGIERO.

Un catalogo magico che nelle sue 72 pagine, di una eleganza e di un gusto editoriale impareggiabile, presenta ben 42 tra effetti e libri esclusivi e non reperibili presso altri operatori del settore. Ogni effetto è pronto per la sua esecuzione e presentazione e rappresentano per il professionista o per l'amatore colto ed appassionato quanto di meglio possa inserire nel proprio repertorio.

Dall'effetto meno costoso ZIPPO ($ 35.=) a quello più costoso NOVA ($ 25.000) realizzato solo su ordinazione, la meticolosa cura del particolare, del materiale utilizzato, della confezione e della routine, sono la caratteristica di ogni prodotto, che è dettagliatamente illustrata in questo catalogo, e che se e quando ne entrerete in possesso è assolutamente corrispondente a quanto descritto.

Per cui il consiglio è leggete, almeno il catalogo, è comunque un libro da collezione.

******

I primi due volumi, citati su queste pagine trattano di mentalismo ed abbiamo anche rilevato come, spesso, proprio la sua presentazione, allontani l'appassionato o il neofita da questo settore. Il mentalismo è, in altri termini la riproposizione illusionistica dei, cosiddetti, fenomeni paranormali, noti anche al grande pubblico con una loro precisa casistica e terminologia chi intenda quindi occuparsi di questo settore, non può non farsi una cultura, almeno verbale e terminologica, di ciò che riguarda il paranormale ed i suoi fenomeni.

In una qualunque libreria, tra le edizioni della Armenia, quelle Mediterranee - per citare i due maggiori editori del settore, la massa di titoli si affolla sugli scaffali, se non si ha un interesse specifico è sicuramente difficile scegliere.

Per tutti coloro che volessero solo una infarinatura, che gli consenta, almeno l'uso di una adatta terminologia ed una conoscenza base dei fenomeni, di cui presenta la copia magica, consigliamo:

MISTERO
Editore IL MOSAICO di Novara.

284 pagine, che come da sottotitolo descrivono: "un viaggio oltre la vita, alla scoperta dei poteri della mente, in compagnia dei Maestri delle scuole esoteriche".

Il volume è diviso in tre grandi settori, ed esattamente:

* AL DI LA DELLA VITA
la reincarnazione, inferni e paradisi, i fantasmi, lo spiritismo...
* I POTERI DELLA MENTE
la telepatia, la chiaroveggenza, il pendolino magico, i guaritori...
*ESOTERISMO
la conoscenza segreta, il mistero del Graal, la confraternita della Rosa Croce...

Potete leggerlo come un romanzo, ampliare il vostro vocabolario specifico e trovarne spunti per nuovi effetti.

****

RECENSIONI

Gli appassionati Cardician e di close-up in generale, non potranno che gioire alla notizia che è finalmente uscito:

CLASSIC SAMPLER
Autore MICHAEL SKINNER
Edito da L & L Publishing USA

(Reperibile in Italia da LA PORTA MAGICA di ROMA)

Il personaggio: Nato in USA nel 1947, si è appassionato di magia leggendo libri nella biblioteca nazionale di New York, divenendo poi allievo di EDDIE FECHTER. Nel 1967 si sposta ad HOLLYWOOD e studia sotto la guida di DAI VERNON e LARRY JENNINGS.

Diviene rapidamente uno dei massimi professionisti del close-up americano, aggiudicandosi per ben due volte (1971 e 1974) il premio AMA quale miglior close-up magician dell'anno. Dal 1976 è il mago residente di uno dei più prestigiosi hôtel casinò di LAS VEGAS, il GOLDEN NUGGET, dove tutte le sere, da oltre vent'anni un primato a tutt'oggi insuperato e più o meno insuperabile, si esibisce nella Lily Langtry Room, uno degli ambienti più esclusivi ed eleganti, di poco meno di 100 posti per lussuose cene a lume di candela e di cui SKINNER è la massima attrazione.

Ha pubblicato molti articoli in TALISMAN e ARCANE, la JEFF BUSBY distribuisce un suo effetto THREE CARD MONTE, uno dei suoi straordinari cavalli di battaglia, ed il libro MICHAEL SKINNER INTIMATE MAGIC (1982).

Chi scrive ha avuto il piacere di conoscerlo a Roma e poi di passare insieme a lui quella straordinaria settimana magica che è stato il Meeting di MONTECARLO del 1973, organizzato da G.P. ZELLI e P. PHIALO. L'unica parola che posso unire alla sua straordinaria ed inarrivabile capacità tecnica è "...UN AMICO!"; vent'anni dopo l'ho rincontrato a LAS VEGAS, il rapporto non era cambiato, come se ci fossimo lasciati il giorno prima.

Il libro: Prodotto con la consueta eleganza delle edizioni della L & L, rilegatura rigida e sovraccoperta a colori, nelle sue 84 pagine, illustra ben 27 effetti del repertorio di SKINNER, in prevalenza di cartomagia, ma anche qualche effetto di close-up. La accurata descrizione, le numerose e gradevoli figure che lo illustrano permettono al lettore di cogliere il segreto di questo straordinario esecutore. Gli effetti sono, per lo più, dei classici, ma rivisitati e riletti da un Artista, talmente acclamato e di successo, da lavorare, da oltre 20 anni, nello stesso locale, di cui rappresenta una delle massime attrazioni, senza tigri e donne segate, ma solo con il suo savoir faire, la sua signorilità, la sua capacità esecutiva.

Un volume quindi che non dovrebbe mancare nella biblioteca di nessun appassionato, e soprattutto di coloro, ed oggi sono molti in Italia che ai ristoranti si dedicano, vero è che le italiche pizzerie e birrerie poco hanno a che vedere con i saloni del GOLDEN NUGGET di LAS VEGAS, ma in qualche modo bisogna pur crescere, i sogni si realizzano solo facendo e MICHAEL SKYNNER in questo libro ce ne dà la possibilità.

******

E per finire, questa puntata in biblioteca non possiamo che chiudere con i due volumi, dello stesso Autore, che rappresentano quanto di più importante sia stato ad oggi pubblicato e che sicuramente influenzeranno, positivamente la prestigiazione del futuro.

THE BOOKS OF WONDER
Volume 1 - Volume 2
Autore: TOMMY WONDER
Edito da: STEPHEN MINCH

(Reperibili in Italia da LA PORTA MAGICA di ROMA).

L'Autore: TOMMY WONDER, nome d'arte di JOSEPH BEMELMAN, nato a Lisse in Olanda il 29 novembre 1953, il suo interesse per l'Arte Magica è nato quando aveva solo 4 anni ed, occasionalmente assistette ad uno spettacolo magico. I suoi studi magici, presso la mitica scuola olandese iniziarono all'età di 9 anni e raggiunti i 18 divenne professionista full-time e per il close-up e per la magia da scena. Ha utilizzato vari nomi d'arte JULIAN (1973), JOS BREMA (1973/1978) e dal 1979 quello attuale di TOMMY WONDER.

Nel 1972 ha vinto il concorso per Junior Magician Olandese, nel 1979 il secondo premio di close-up della F.I.S.M. e nel 1988 il secondo premio F.I.S.M. in magia generale.

Ha pubblicato due lecture notes ORIGINAL MAGIC FROM HOLLAND nel 1977 e WONDER MATERIAL nel 1982. Nel 1983 GENE MATSUURA ha pubblicato, su di lui, il volume TOMMY WONDER ENTERTAINS.

Suoi scritti sono stati pubblicati su PABULAR, GENII, LINKING RING e DE MAGIER. Ha inventato una nuova versione delle CARTE CHE DIMINUISCONO (1972) e la GABBIA VOLANTE (1987) e la sua personale versione della PALLA ZOMBIE, sicuramente la migliore in assoluto, oggi un prodotto commerciale in vendita (distribuito in Italia da DAVIDE COSTI) ed ampiamente descritto nel secondo volume di THE BOOKS OF WONDER.

I libri: Il primo volume suddiviso in 5 capitoli, spazianti in 323 pagine, il secondo volume, completa l'opera con altri cinque capitoli per altre 342 pagine.

Gli effetti descritti, con assoluto dettaglio dei particolari, sono ampiamente illustrati con disegni assolutamente chiari che facilitano lo studio.

Gli argomenti trattati, che coprono tutto lo scibile della magia dal close-up alla cartomagia, alla magia da scena, per l'accurata analisi e descrizione di ogni effetto e di ogni attrezzo tecnico illustrato non mancheranno di soddisfare l'acquirente del libro, che, indipendentemente dal proprio livello culturale, troverà una trattazione completa e comprensibile.

Ma l'aspetto più importante dei due volumi di TOMMY WONDER, che supera sicuramente la bellezza dei, pur eccezionali effetti descritti, è lo studio accurato della psicologia della prestigiazione, quello del trattamento e del coinvolgimento del pubblico, della emozionalità da dare allo spettatore. Il suo studio sulla presentazione e sulla misdirection, cui è dedicato un ampio spazio, non si limita alla esposizione teorica di concetti, ma alla loro applicazione in pratica sugli effetti descritti.

Per cui, in pratica, WONDER non esprime solo concetti teorici ma li dimostra nella descrizione della esecuzione dei gio-

chi, per cui il lettore non può che restarne coinvolto, ed applicando i principi anche ai propri effetti non può che migliorare la qualità delle proprie esibizioni.
Fino ad oggi la psicologia della moderna prestigiazione si era basata sugli scritti di FITZKEE (risalenti alla prima metà di questo secolo), per qualche verso rivisitati, più recentemente da libri di SHARPE (1988), ma la visione e lo studio di WONDER, in qualche caso rivoluziona, sicuramente modernizza ed approfondisce i temi sulla realtà odierna, tanto da farci affermare che, probabilmente, i suoi libri diverranno dei classici della magia del futuro, come lo sono stati quelli citati per quella del passato ed in buona parte anche odierna.
Due volumi quindi che non dovrebbero mancare nella libreria di qualunque appassionato, non soltanto per tenerli in bella mostra ma, per leggerli, rileggerli e studiarli.

Tony Binarelli

Da questo numero, la rubrica ZAPPING, curata da GABRIELE GENTILE, verrà inserita, per omogeneità, nello spazio delle recensioni, per cui seguitela nelle cronache degli ultimi mesi del 1996

ZAPPING

NOVEMBRE - DICEMBRE 1996

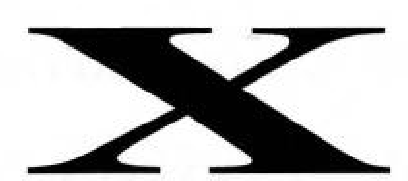
G.GENTILE

Questo inverno televisivo è stato letteralmente invaso da passaggi di prestigiatori in televisione sia nei programma RAI che MEDIASET.
Nel mese di novembre TONY BINARELLI ha collaborato con "30 ORE PER LA VITA" in onda ininterrottamente su ITALIA 1, CANALE 5 e RETE 4. In seguito anche JUKAS CASELLA ha partecipato a questa trasmissione all'insegna della solidarietà.
SILVAN invece è stato più volte ospite a "QUELLI CHE IL CALCIO" di RAI TRE e sempre su questa rete MARCO BERRY è apparso nei filmati di "MI MANDA LUBRANO" intento a smascherare truffe di vario genere. BERRY è anche uno dei complici della trasmissione "IL ROMPISCATOLE" di ITALIA 1 dove collabora per la redazione di simpatiche "candid camera".
Ma mai, come in questi mesi, i maghi sono stati ospiti fissi di trasmissioni varie: ALEXANDER al fianco di RAFFAELLA CARRA' nel programma quotidiano "40 MINUTI CON RAFFAELLA" di RAI 1. Moltissime le puntate andate in onda dove ALEXANDER, di giorno in giorno, ha proposto vari effetti del suo repertorio. Inoltre a lui si è affiancato, nella stessa trasmissione, anche MONTTY, un mago cabarettista spagnolo che la CARRA' ha portato recentemente dai suoi shows spagnoli probabilmente per incrementare (come se ce ne fosse bisogno) il numero dei maghi in Italia. Sempre a questa trasmissione sono apparsi, saltuariamente, altri maghi: SILVAN, JUKAS CASELLA, FRANCESCO SCIMEMI ed un paio di volte TONY BINARELLI che, nella seconda apparizione era accompagnato da alcuni degli allievi del prossimo Corso di SAN MARTINO DI CASTROZZA.
IL GRANDE GIOCO DELL'OCA, in onda su TMC, ospita in ogni puntata il MAGO MARTIN. EDOARDO PECAR appare con regolarità nei programmi condotti da PAOLO LIMITI: "L'ITALIA RACCONTA" e "CI VEDIAMO IN TV" entrambi di RAI 2 (peccato che in questi programmi PECAR si sia attribuito o fatto attribuire il titolo di CAMPIONE DEL MONDO- ...sic! A nostra memoria l'unico titolo di PECAR è quello di CAMPIONE di... PENTHATLON, la trasmissione di BONGIORNO di qualche anno fa, dove vinse 300.000.000, rispondendo a domande sulla storia della magia! n.dr.) In particolare la puntata del 6 gennaio è stata dedicata alla magia e alla parapsicologia ed è intervenuto anche PIERO ANGELA che ha parlato di pseudo-parapsicologia e naturalmente anche di URI GELLER. Inoltre tra i vari filmati proposti è interessante quello che vedeva protagonista ORSON WELLES intento a realizzare un numero di illusionismo.
AURELIO PAVIATO, dopo il successo di BUONA DOMENICA, è ospite fisso dei lunedì del COSTANZO SHOW, dove ha coinvolto lo stesso COSTANZO ed i suoi ospiti nei suoi effetti di cartomagia e close-up. PAVIATO con la precisione ed il gusto di sempre, ha saputo conquistare tutto il pubblico in sala e quello a casa e visto che la trasmissione è un delle più seguite dagli italiani ciò non può che giovare alla su popolarità. Complimenti AURELIO!
Si sono poi avvicinate le feste e a Natale SILVAN è stato per un pomeriggio intero ospite ai "FATTI VOSTRI, BUON NATALE IN FAMIGLIA" dove è intervenuto più volte facendo anche nevicare in studio. FRANCESCO SCIMEMI ha partecipato invece al programma natalizio di TMC "FAVOLOSAMENTE". A CAPODANNO ci ha pensato ALEXANDER a portare la magia in televisione e lo ha fatto a CANALE 5 nella trasmissione "SOTTO A CHI TOCCA" dove è intervenuto anche WALTER ROLFO che ne era stato vincitore della ultima edizione.
Sempre nel mese di dicembre TONY BINARELLI è stato ospite della trasmissione LA RUOTA DELLA FORTUNA, di RETE 4 e condotta da MIKE BONGIORNO, presentando un effetto prendendo anche parte al gioco. In seguito BINARELLI è stato ospite per quattro puntate dei simpatici ragazzi di SOLLETICO su RAI UNO, presentando, tra l'altro, vestito da ZORRO, con una sua personale versione della spada che prende al volo la carta scelta.
Infine come era stato annunciato nello scorso numero di QUI MAGIA, a TONY BINARELLI su RETE 4 è stato dedicato l'intero programma CHI MI HA VISTO?, condotto da EMANUELA FOGLIERO. Sono così andati in onda parecchi filmati tratti dagli archivi RAI e MEDIASET per ripercorrere la lunga carriera magico/televisiva di TONY BINARELLI. Alla puntata in questione è anche stato abbinato un concorso per coloro che seguivano la trasmissione da casa e che ricordavano il maggior numero possibile delle trasmissioni cui TONY BINARELLI era stato ospite. Personalmente mi sono fatto avanti telefonando al numero segnalato e mi sono fortunatamente aggiudicato il premio, considerandolo come un personale regalo di Natale di TONY BINARELLI e di EMANUELA FOGLIERO.

X files

TONY BINARELLI

EFFETTO: l'esecutore, facendo riferimento al noto serial televisivo, mostra al pubblico due mazzi di carte, uno a dorso blu e l'altro a dorso rosso, ed invita lo spettatore ad indicarne uno, dopo averli mostrati entrambi di faccia e di dorso. Il mazzo blu, diviso in due parti, viene consegnato a due diversi spettatori, che provvedono a mescolare le carte, mentre l'esecutore mescola il mazzo rosso.
Ciascuno dei due spettatori sceglie segretamente una carta, la memorizza e la pone segretamente sul tavolo.
Il mazzo rosso viene consegnato ad entrambi gli spettatori che, sfogliandolo di faccia, vanno alla ricerca delle carte selezionate in quello blu e queste carte vengono poste sul tavolo a fianco di quelle preselezionate. Il mazzo rosso viene steso a nastro per mostrarne tutti i dorsi: assolutamente normali, girate le due carte, selezionate dagli spettatori queste risulteranno essere le uniche due contrassegnate da una grande



UN EFFETTO STRAORDINARIO, SORPRENDENTE E NUOVO

***

IMMEDIATAMENTE RIPETIBILE, ADATTO QUINDI AL CLOSE UP ITINERANTE

***

NESSUNA FORZATURA, TOTALE FACILITÀ DI ESECUZIONE

***

Il set è composto da:
a) I DUE MAZZI DI CARTE SPECIALI BICYCLE POKER, esaminabili e che possono essere maneggiati dagli stessi spettatori.
b) UN PENNARELLO
c) ETICHETTE ADESIVE RIPOSIZIONABILI
TUTTE LE ISTRUZIONI PER LA ESECUZIONE DI BEN

4 DIVERSE ROUTINES
LIT. 90.000

da LA PORTA MAGICA - Via Dessiè, 2 00198 - Tel. e Fax 06/8601702

Extra Sensory Perception

TONY BINARELLI

EFFETTO: Uno spettatore esamina e mescola un mazzo di carte da poker Bicycle, l'esecutore mostra una grande busta con la scritta EXTRA SENSORY PERCEPTION e su cui sono applicate tre mollette di diverso colore: ROSSO, BLU e GIALLO.

Un esecutore chiede allo spettatore di prendere tre prime carte dal mazzo e le blocca, su un lato della busta con una delle mollette, DORSO AL PUBBLICO, altrettanto avviene con due successive serie, sempre di tre carte, in modo che, al termine, sulla busta siano applicate tre mollette con sotto di esse tre carte per ciascuna.

A questo punto l'esecutore invita il pubblico ad indicare, riferito alle mollette, quale colore escludere, alla risposta del pubblico, le tre carte corrispondenti vengono escluse e gettate da una parte, ancora una volta viene posta la stessa domanda ed ancora una volta tre carte vengono escluse.

Le tre carte rimanenti vengono divise, una per ogni molletta, ed ancora una volta il pubblico esclude, LIBERAMENTE, due mollette e due carte corrispondenti su tre; al termine resta una sola carta, che viene mostrata anche di faccia e consegnata allo spettatore agganciata alla molletta, l'esecutore apre la busta, ne estrae una seconda busta che consegna allo spettatore, questi è invitato ad aprirla ed a mostrarne a tutti il contenuto: UNA CARTA GIGANTE ASSOLUTAMENTE UGUALE a quella selezionata dagli spettatori, da un mazzo mescolato da loro stessi.

UNA PREDIZIONE IMPOSSIBILE

NESSUN COMPARE - NESSUNA FORZATURA

ASSOLUTA SEMPLICITA' DI ESECUZIONE

ADATTO PER SALA - PEDANA - TELEVISIONE

IL SET È COMPOSTO DA TUTTO IL MATERIALE NECESSARIO E DA QUATTRO PAGINE DI ISTRUZIONI

Un Effetto che potrete inserire nel vostro repertorio IMMEDIATAMENTE

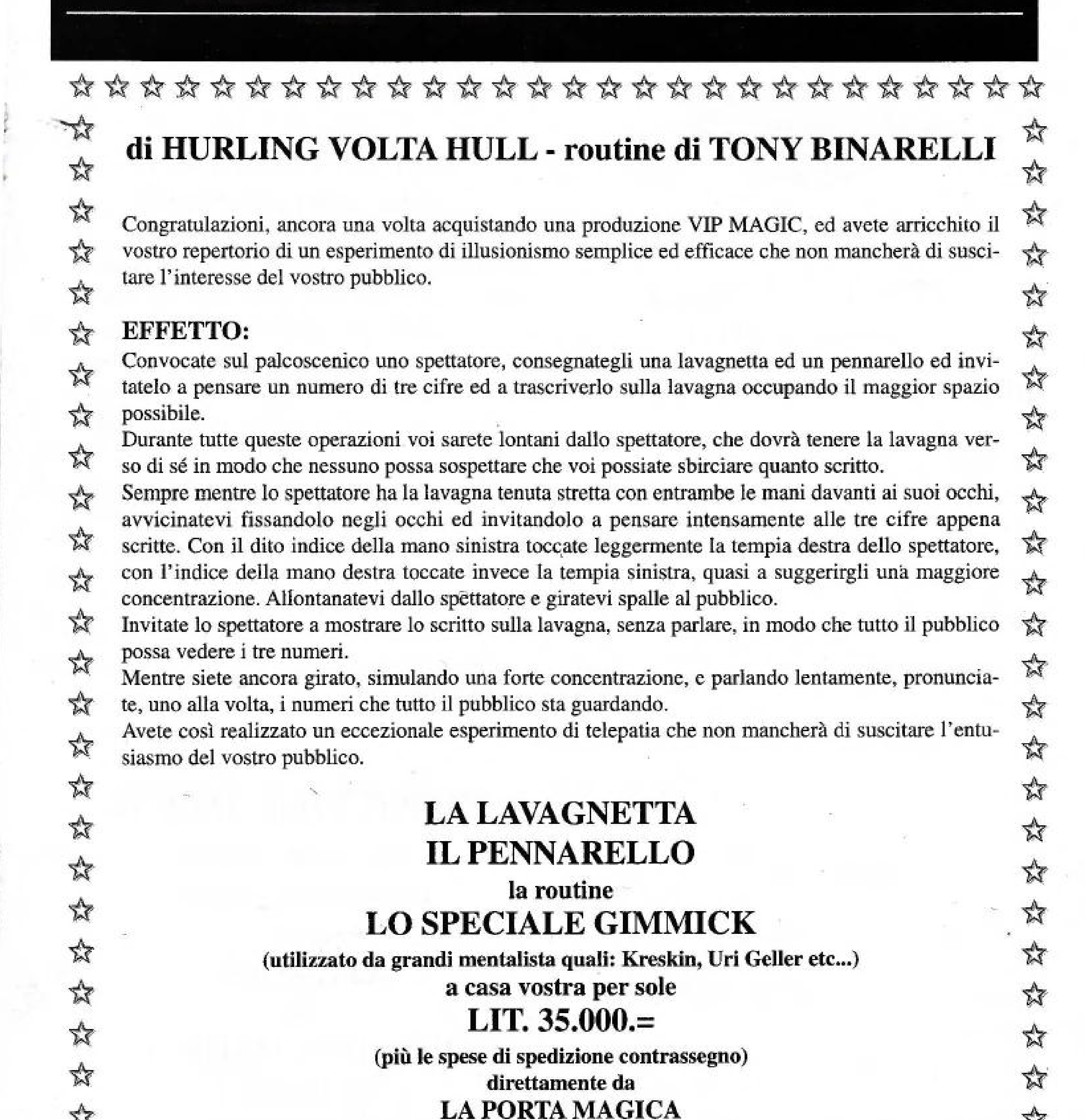
Lit. 60.000

da

LA PORTA MAGICA

Via Dessiè 2 - 00198 Roma - Tel e fax 06/860 17 02

SUPER TELEPATIA



di HURLING VOLTA HULL - routine di TONY BINARELLI

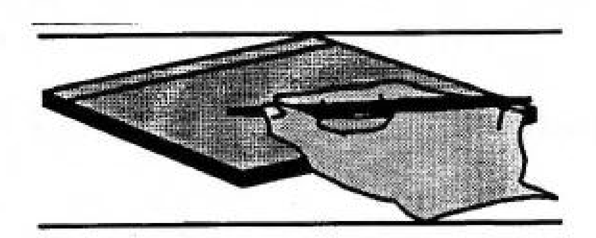
Congratulazioni, ancora una volta acquistando una produzione VIP MAGIC, ed avete arricchito il vostro repertorio di un esperimento di illusionismo semplice ed efficace che non mancherà di suscitare l'interesse del vostro pubblico.

EFFETTO:

Convocate sul palcoscenico uno spettatore, consegnategli una lavagnetta ed un pennarello ed invitatelo a pensare un numero di tre cifre ed a trascriverlo sulla lavagna occupando il maggior spazio possibile.
Durante tutte queste operazioni voi sarete lontani dallo spettatore, che dovrà tenere la lavagna verso di sé in modo che nessuno possa sospettare che voi possiate sbirciare quanto scritto.
Sempre mentre lo spettatore ha la lavagna tenuta stretta con entrambe le mani davanti ai suoi occhi, avvicinatevi fissandolo negli occhi ed invitandolo a pensare intensamente alle tre cifre appena scritte. Con il dito indice della mano sinistra toccate leggermente la tempia destra dello spettatore, con l'indice della mano destra toccate invece la tempia sinistra, quasi a suggerirgli una maggiore concentrazione. Allontanatevi dallo spettatore e giratevi spalle al pubblico.
Invitate lo spettatore a mostrare lo scritto sulla lavagna, senza parlare, in modo che tutto il pubblico possa vedere i tre numeri.
Mentre siete ancora girato, simulando una forte concentrazione, e parlando lentamente, pronunciate, uno alla volta, i numeri che tutto il pubblico sta guardando.
Avete così realizzato un eccezionale esperimento di telepatia che non mancherà di suscitare l'entusiasmo del vostro pubblico.

LA LAVAGNETTA
IL PENNARELLO
la routine
LO SPECIALE GIMMICK
(utilizzato da grandi mentalista quali: Kreskin, Uri Geller etc...)
a casa vostra per sole
LIT. 35.000.=
(più le spese di spedizione contrassegno)
direttamente da
LA PORTA MAGICA
Via Dessiè, 2 - 00198 ROMA
Tel e Fax 06 - 860 17 02

PINOCHLE DECK



PINOCHLE DECK

TONY BINARELLI

Il PINOCHLE DECK è una variazione su tema del mazzo a 5 per sorta, reso famoso dal mentalista americano DAVID HOY, e del KORAN DECK, reso famoso dal mentalista inglese AL KORAN, le modifiche apportate consentono una maggiore varietà di effetti ed una maggiore semplicità nel suo uso.

PRIMO EFFETTO:

TEST DI TELEPATIA

(AL KORAN CLASSIC)

Dopo aver mostrato, sventagliandolo, e mescolato un mazzo di carte l'esecutore lo consegna ad uno spettatore invitandolo a metterlo nella sua tasca, dopo averlo ancora mescolato ed a pescare una carta qualsiasi, guardarla, memorizzarla e nasconderla in una altra tasca.
Girato nuovamente verso lo spettatore, l'esecutore lo guarda negli occhi e parlando, momento per momento indovina la carta pensata.

SECONDO EFFETTO:

LA CARTA DELLA FORTUNA

(variante TONY BINARELLI)

Fatto mescolare il mazzo dallo spettatore, e dopo averlo mostrato, l'esecutore lo stende a nastro sul tavolo, dorso in alto, ed invita lo spettatore a scorrere con la mano sulla "striscia di carte" ed a toccarne una sola con il suo dito indice, per scoprire la sua carta della fortuna.
Contemporaneamente poggia il proprio portafoglio sul tavolo ed informa il pubblico che contiene una carta da gioco che è la sua carta fortunata.
Lo spettatore estrae la carta dal mazzo, la mostra a tutti, il mago estrae la sua dal proprio portafoglio le due carte sono assolutamente identiche.

L'ANELLO NEL PALLONCINO

A. BONVICINI

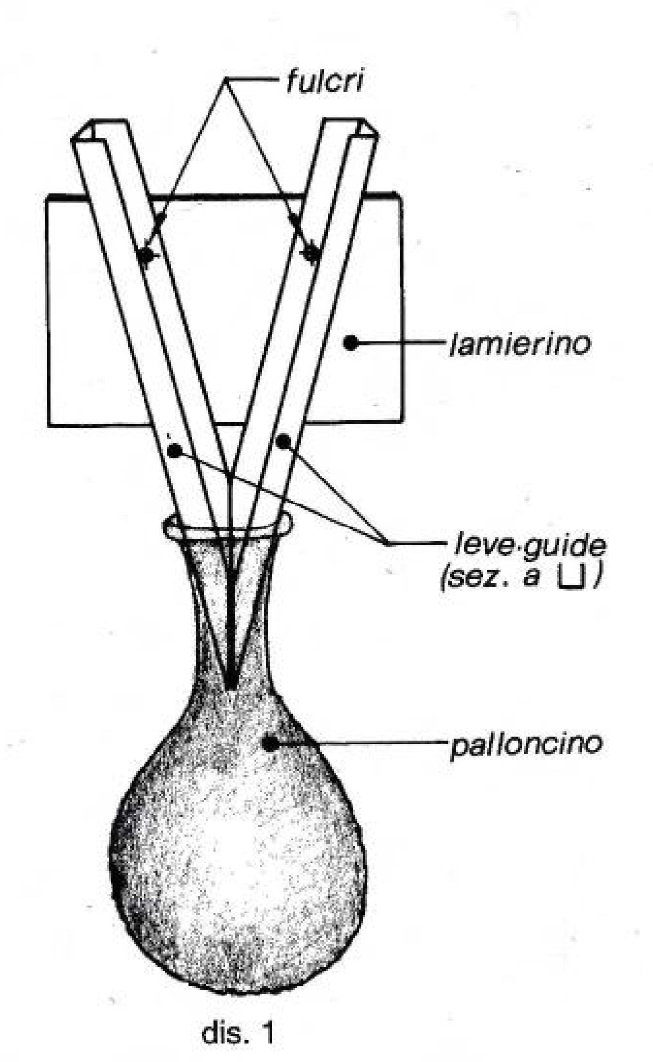
EFFETTO
Un anello, una moneta o un oggetto di uguale diametro possono essere infilati in un palloncino.

MATERIALE OCCORRENTE
-un palloncino tondo
-un gimmik appositamente ideato per eseguire l'effetto

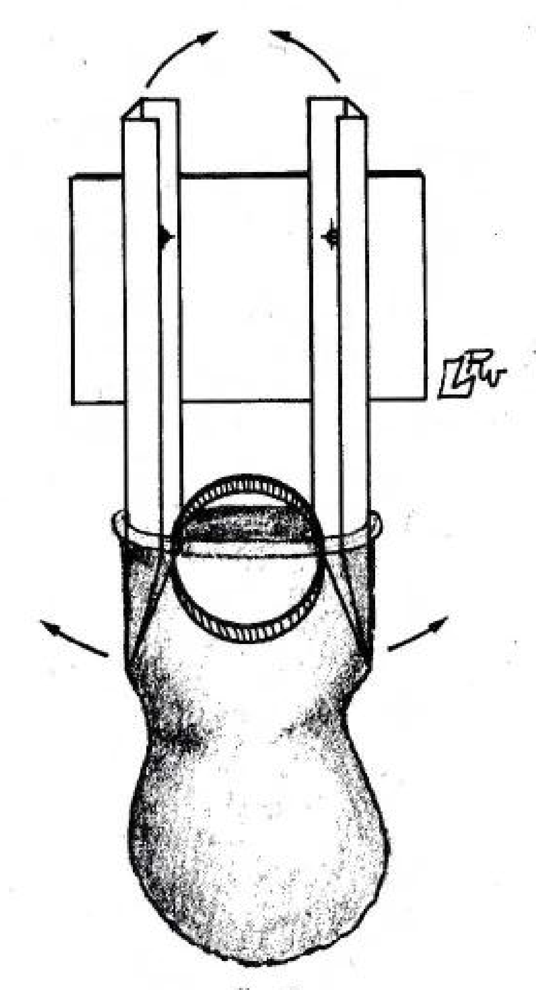
ESECUZIONE
Il gimmik chiaramente indicato nei dis. 1 e 2 va fissato all'interno della vostra giacca. Il prestigiatore rivolge ad uno spettatore e si fa prestare un anello che mette nella posizione indicata nel dis 2. L'anello scivola negli appositi binari delle due levette. Quando è arrivato all'imbocco del palloncino premete le due levette. Questo movimento consentirà l'apertura della bocca del palloncino e provocherà la caduta dell'anello prestato all'interno del palloncino stesso.

PRESENTAZIONE
La presentazione è demandata interamente al savoir-faire del prestigiatore che ovviamente dovrà enfatizzare l'avvenimento che agli occhi dello spettatore risulterà impossibile.

NOTA
Eventuali maggiori chiarimenti sul gimmik possono essere richiesti direttamente all'Autore. Tel.0542/683613 oppure 0330/640333.



dis. 1



dis. 2

RISPOSTA AD UNA SFIDA

V. PANCIERA

PREMESSA

Per uno dei soliti ritardi postali abbiamo ricevuto soltanto nella corrente settimana da un nostro socio VITTORE PANCIERA un suo articolo con il quale offre ai lettori la sua personale soluzione alla sfida lanciata su "Qui Magia" di gennaio-febbraio 96.

Il termine di presentazione era fissato al 30 aprile 1996 mentre la lettera del nostro amico datata 23 maggio 1996 era già in ritardo sulla dead-line stabilita nella rivista.

Dato però che la soluzione ci sembra comunque valida la giriamo ugualmente ai nostri lettori. (N.d.R.)

EFFETTO

Il mentalista offre di presentare uno dei suoi esperimenti; per questo si farà portare un mazzo di carte qualsiasi, una busta opaca ed un grosso libro.

Uno dei presenti mescola il mazzo ed infine taglia per scegliere una carta (ad es. 7 di quadri). La busta viene fatta firmare e la carta scelta inserita all'interno.

La busta sigillata viene collocata sotto il libro, fuori dalla portata del presentatore.

Ad un'altra persona viene chiesto di nominare una carta qualsiasi (es. 2 di fiori), di toglierla dal mazzo e tenerla per qualche istante tra le mani, per "caricarla" di energia.

La carta viene poi inserita nel centro del mazzo e quest'ultimo posato sopra al libro.

Dopo alcuni istanti di concentrazione, il mazzo viene controllato; il 2 di fiori è scomparso, ma nel mazzo è ricomparso il 7 di quadri.

Il libro viene sollevato, la busta firmata viene aperta ed incredibilmente al suo interno si trova il 2 di fiori che pochi istanti prima era nel mazzo.

Il 2 di fiori è realmente nella busta, che può essere aperta da chiunque lo desideri.

PRECISAZIONE

Non potendo contare, purtroppo, su alcun potere paranormale, dovremo accontentarci di un semplice trucco per poter eseguire questo effetto. La mia soluzione potrà sembrare banale, ma è la migliore che mi sia venuta in mente, onde evitare duplicati, impalmaggio laboriosi scambi.

Si tratta di utilizzare un compare. Sarà bene che ne scegliate uno abbastanza sveglio.

ESECUZIONE

Avrete intorno a voi diverse persone tra le quali il vostro assistente. Non ci dovrà essere nessuno troppo vicino o dietro di lui (il motivo lo capirete più avanti).

Lasciate che uno dei presenti mescoli liberamente il mazzo; invitatelo poi a selezionare una carta tagliando il mazzo in un punto qualsiasi(viene scelto ad es. il 7 di quadri).

Questa carta sarà scambiata con un altra prima di essere inserita nella busta ma, il vostro complice dovrà sapere quale carta si trova nella busta.

Questa è l'unica mossa che dovrete eseguire e la tecnica che userete per scambiare la carta dipende dalla vostra abilità. Prendiamo ad esempio il "TOP CHANGE", una tecnica abbastanza pratica anche per chi non è un cardician esperto.

Non appena lo spettatore avrà scelto la carta, ricomponete il mazzo e con noncuranza fate in modo che il vostro complice possa vedere la carta che si trova in cima al mazzo; carta che dovrà ben ricordare (es. 2 di fiori). Lasciate che qualcuno firmi la busta; ovviamente questo è il momento migliore per scambiare la carta scelta con la prima carta del mazzo. Inserite la carta nella busta. Nascondete la busta sotto il libro.

Rivolgetevi "casualmente" al vostro assistente e invitatelo a nominare una qualunque carta del mazzo. Egli nominerà ovviamente la carta che si trova nella busta, cioè il due di fiori. Invitatelo a togliere dal mazzo la carta nominata e a tenerla per alcuni istanti tra le mani. Egli in realtà fingerà di prendere il due di fiori, ma prenderà invece una carta qualunque. Questo è il motivo per cui il vs. aiutante si deve trovare in posizione appartata rispetto alle altre persone.

Ovviamente, nessuno è al corrente di ciò che deve ancora accadere, perciò l'ipotesi che qualcuno sospetti un compare è assai remota e dipenderà soprattutto dalla naturalezza del vostro assistente. Nessuno sospetterà a questo punto, che la carta che tiene in mano non sia veramente il 2 di fiori. Invitatelo a mettere la carta sul mazzo e a tagliarlo, perdendo la carta nel centro. Non rimane che concludere come spiegato nell'effetto, rivelando la trasposizione impossibile delle due carte.

Chi non ama l'idea di usare un complice in questo modo, può provare con un complice "occasionale", nel senso che sarà vostro complice senza saperlo; mi spiego meglio: prima dell'esibizione, prendete in disparte uno dei presenti e spiegategli che avete bisogno del suo aiuto per condurre un esperimento. Chiedetegli di creare nella sua mente uno spazio vuoto, nel quale poter inserire l'immagine di una carta.

Porgetegli allora un mazzo di carte invitandolo a sceglierne "mentalmente" una e di chiudere l'immagine di questa al centro dello spazio che ha creato nella sua mente.

Pregatelo poi a non rivelare assolutamente il suo "pensiero" e ditegli che lo inviterete a collaborate più tardi durante l'esperimento.

E' ovvio che voi dovete conoscere la carta che lo spettatore ha "pensato". Potete utilizzare per l'occasione un tipo di mazzo denominato "PSYCHOMATIC DECK" che permette la forzatura di una carta con il mazzo nelle mani dello spettatore.

Al momento di condurre l'esperimento fatevi portare tutto il materiale necessario, mazzo di carte compreso e rapidamente cercate in esso la carta corrispondente a quella "forzata" e portatela in cima al mazzo (es. 6 di cuori).

Procedete come descritto in precedenza facendo scegliere liberamente una carta (es. 4 di fiori) e scambiatela con il 6 di cuori. Inserite quest'ultimo nella busta e coprite con il libro.

Lasciate il mazzo sul libro. Spiegate quindi, che prima di iniziare avete invitato una persona a scegliere "mentalmente" una carta; cosa che sarà confermata dalla persona stessa.

Il pubblico interpreterà questa come una libera "scelta mentale"; ovviamente non direte che per questa scelta è stato usato un mazzo di carte.

Chiedete allora al vostro assistente di nominare per la prima

volta la carta che ha pensato.
In questo caso, quando chiederete allo spettatore di cercare la sua carta, egli noterà con grande sorpresa che questa è scomparsa dal mazzo, ma il 4 di fiori sarà invece ricomparso.
Aprite infine la busta per mostrarne il contenuto: il 6 di cuori.
Lo spettatore è stato perciò complice involontario del vostro inganno e se cercherà in qualche modo una spiegazione, non potrà mai dimostrare come abbiate potuto conoscere in qualche modo il suo pensiero.
Un vero mistero!

RESONANCIA ITALIANA

R. PEDETTI

EFFETTO

È un effetto classico nel campo della cartomagia mentale. Un mazzo di carte a dorso blu, dopo essere stato mescolato, viene steso a nastro di fronte ad uno spettatore, faccia in basso. Si chiede allo spettatore di scegliere una carta e di lasciarla sul tavolo di fronte a sé senza guardarla. Lo stesso si fa con un mazzo a dorso rosso e con un secondo spettatore. Si afferma che scopo dell'esperimento è quello di mostrare l'effetto che la 'risonanza psichica' può avere tra due persone. Quando le due carte scelte vengono rivoltate risultano uguali.

METODI

1) Il mazzo a dorso blu è contrassegnato (TED LESLEY). Il mentalista ha in tasca un indice con carte a dorso rosso e da questo impalma la carta uguale a quella scelta dal primo spettatore (ne ha tutto il tempo mentre il secondo spettore mescola il mazzo rosso). Nel riprendere il mazzo rosso dallo spettatore dopo il miscuglio, la carta impalmata viene depositata in cima al mazzo stesso. Si fa un nastro sul tavolo e lo spettatore estrae una carta; il mentalista raccoglie il mazzo rosso, prende la prima carta da sopra (quella proveniente dall'indice) e la usa per girare faccia in su la carta scelta dal secondo spettatore, eseguendo il mexican turnover. Anche la carta scelta dal primo spettatore viene rivoltata con l'aiuto della carta che si ha in mano. Il miracolo è compiuto.

2) Una carta, ad es. il **3♦**, viene presa da ciascun mazzo prima di dare inizio alla presentazione. Le due carte sono tenute in tasca pronte ad essere impalmate. Dopo che il mazzo blu è stato mescolato dal primo spettatore il 3♦ a dorso blu - impalmato dalla tasca, aggiunto alla cima del mazzo è portato al centro del mazzo con un taglio - è forzato con la forzatura classica e lasciato a faccia in giù sul tavolo. Con il secondo spettatore (mazzo rosso) si segue la stessa procedura del metodo precedente: dopo aver fatto mescolare il mazzo ed avere aggiunto il **3♦** a dorso rosso alla cima del mazzo si fa un nastro sul tavolo e lo spettatore estrae una carta; il mentalista raccoglie il mazzo rosso, prende la prima carta da sopra (**3♦**) ed esegue con essa il mexican turnover, sostituendo il **3♦** alla carta effettivamente scelta dallo spettatore. Non resta che girare il **3♦** a dorso blu forzato e l'effetto è raggiunto.

Invece del mexican turnover possono essere utilizzate altre tecniche, ad es. il PAUL CURRY turnover change (in questo caso la carta proveniente dall'impalmaggio deve essere sotto al mazzo rosso e le due carte devono essere rivoltate contemporaneamente, una con la mano destra ed una con la mano sinistra ⇨ minor drammaticità al climax).

CHIAROVEGGENZA ASSOLUTA

MAXIMILIAN

PREMESSA

Questo è, secondo me, uno dei più convincenti esperimenti di mentalismo mai elaborati, perché conduce il pubblico nel mondo della quinta dimensione rendendolo attiva parte in causa. L'idea che mi affascina è quella di far compiere la magia ad un comune, ignaro spettatore. Il mio lavoro è stato quello di unire due routine già esistenti, in maniera nuova e spettacolare. Questo lavoro è risultato uno dei pezzi forti del mio spettacolo.

EFFETTO

Il mentalista invita due persone sul palco, un uomo ed una donna e li fa accomodare su delle sedie, quindi parla delle facoltà paranormali e della capacità di prevedere gli avvenimenti futuri.
Il mago mostra una busta chiusa contenente una previsione, scritta e chiusa giorni prima la data dello show. La busta è sempre in piena e chiara vista. Mostra ora un lucchetto e un anello sul quale sono chiuse sette chiavi. Il mentalista spiega che una sola di queste chiavi è in grado di aprire il lucchetto, mentre le altre non lo sono.
Per mostrare quanto ha detto, apre l'anello uscendo una per volta le chiavi, chiedendo allo spettatore di provarle. Ogni volta le chiavi falliranno e solo un'ottava chiave, riposta in un anello più piccolo e sortita ora dalla tasca del mago, aprirà il lucchetto. Il mentalista spiega che, così facendo, ha voluto dimostrare come in realtà, 7 chiavi non funzionano e una sola, l'ultima, sì.
Il lucchetto viene richiuso attorno ad un'asola della giacca o ad un passante dei pantaloni dello spettatore, mentre le otto chiavi vengono messe dentro un vassoio e mescolate, così da perdere la chiave giusta fra le altre. Ora, il mago chiede allo spettatore di numerare le chiavi, casualmente, dall'uno all'otto. È evidente che la chiave esatta viene a così a trovarsi numerata con un numero qualsiasi, e nessuno può sapere quale.
A questo punto il mago torna alla previsione, e mostra una colonna (trafiletto) ritagliata da un quotidiano.
Le parole contenute in una colonna di giornale, spiega, possono essere centinaia, ed è impossibile impararle a memoria o cose del genere. Prende delle forbici, le fa scorrere sul trafiletto e chiede alla signora di dirgli stop quando desidera. Allo stop, il mago taglierà la colonna. Così facendo, al taglio, sarà stata selezionata una riga, nel modo più casuale possibile.
Viene aperta la previsione, la spettatrice legge sia la frase selezionata che la previsione: SONO UGUALI, la previsione è esatta. Il mago spiega che la cosa ha sì dell'incredibile, ma ne avrebbe ancora di più se a fare indovinare la previsione fosse una comune persona del pubblico. Invita la signora a tentare,

e a credere in quello che le dirà di fare. Le consegna un pennarello ed una lavagnetta, e dopo averle dato le opportune suggestioni (vedi Quinta Dimensione, TONY BINARELLI - ed. Longanesi) la invita a scrivere un numero qualsiasi fra l'uno e l'otto. Lo spettatore è invitato a prendere la chiave corrispondente e a tentare di aprire il lucchetto che, incredibilmente, si aprirà.

SPIEGAZIONE

I punti forti dell'esperimento sono due: il taglio al trafiletto è veramente casuale, e la previsione della signora è fatta DOPO che le chiavi sono state numerate, quindi non esiste il sospetto che il mago faccia numerare la chiave giusta, peraltro spersa fra le altre, con il numero pensato dalla signora. Vengono utilizzati, nell'esperimento, due effetti: il KEY-R-RECT, in vendita presso La Porta Magica, mentre la previsione al taglio del trafiletto è spiegata sul terzo volume della bellissima serie MEMORIE DI UN MENTALISTA ed. LPM, di ALFONSO BARTOLACCI, che saluto, poiché leggendo le sue prefazioni ho scoperto che abbiamo lo stesso modo di intendere la magia. Una versione di questo metodo è spiegata anche nel libro: IL MANUALE DEL PRESTIGIATORE di TONY BINARELLI ed. SONZOGNO. Per rispetto verso questi autori non spiegherò il metodo, ma chi non lo conoscesse, potrà facilmente venirne a conoscenza, acquistando le opere di cui sopra. Per il KEY-R-RECT, dirò che è uno dei lucchetti noti ai prestigiatori per effetti come il lucchetto delle sette chiavi: Lo ritengo uno dei migliori in commercio, offre nuove possibilità.

Dovete anche procurarvi una lavagna da ufficio cancellabile, un pennarello, otto etichette da mettere alle chiavi, tutte uguali, reperibili in ferramenta, sulle quali scrivere i numeri. Non voglio dilungarmi sui trucchi, anche perché voglio farlo sulla PRESENTAZIONE che ritengo il vero accorgimento di questo effetto. Assolutamente chiara dovrà essere l'esposizione dei fatti, per non appesantire il momento in cui fate provare le chiavi allo spettatore, potrete scherzare, dicendo che è un po' come quando si rincasa alle quattro del mattino, mezzi morti di sonno, terribile è la ricerca della chiave giusta, quella che apre la porta di casa, viene trovata sempre per ultima.

Scherzandoci sopra, il fatto di provare ben otto chiavi, diventerà divertente e non annoierà il pubblico, che sarà attento e alla fine ricorderà perfettamente cosa è successo. Le chiavi in uso, inoltre, vi permetteranno di dedicarvi solo alla presentazione, e potrete farle mescolare in piena tranquillità. Scherzate anche quando mettete il lucchetto all'asola o al passante dello spettatore, facendogli pesare il fatto che la chiave giusta è irrimediabilmente persa e se non riuscite a trovarla dovrete tagliare la stoffa del suo capo. Anche se il taglio alla colonna potrete darlo con assoluta tranquillità, dedicandovi tutto il tempo alla presentazione, che qui dovrà essere serio. Molto importante è il momento in cui dovrete dare le suggestioni alla spettatrice. Ricordate che questo è il momento culminante dell'effetto, ricordate al pubblico che trattandosi di un ESPERIMENTO in cui cercate di scatenare il fattore PSI della signora, ossia di svegliare i poteri paranormali in lei latenti, lo stesso potrebbe fallire, in caso di errore pregate il pubblico di non volervene. È importante non dare per scontato il risultato dell'esperimento, poiché così farete dimenticare al pubblico l'esistenza di un trucco di cui potreste avvalervi, visto che tutti sanno chi siete, cercate di non ridurre il tutto a un banale rompicapo. Fate rilassare la signora, abbiate la voce calma e rassicurante, utilizzate un sottofondo musicale appropriato (io uso Tubolar Bells, di MIKE OLDFIELD) nel momento in cui date le suggestioni, per le quali è bene leggere con la dovuta attenzione Quinta Dimensione di TONY. Il fatto che il prodigio venga compiuto da una persona comune, piacerà molto al pubblico, che sentendosi più che mai partecipe, alla fine dell'esperimento, esploderà in uno spontaneo applauso.

LE ADDIZIONI

G. CASCINO

EFFETTO

Tre spettatori e il mago scelgono 4 numeri (compresi da 0 a 9). Questi numeri sono combinati per formare un totale che è stato predetto dal prestigiatore.

NUOVO EFFETTO

Si chiama uno spettatore e si invita a raccogliere con un sacchetto, monete da £ 50, tra il pubblico in sala.

Una volta terminata la raccolta, si benda lo spettatore e si invita a prendere una moneta dal sacchetto e inserirla in una busta che si sigilla e si inserisce in un portafolgio.

Il prestigiatore e altri tre spettatori scelgono 4 numeri, questi combinati formano un totale pari all'anno della moneta da £ 50 che si trova nella busta sigillata.

EFFETTO

Identico al primo, solo che si utilizza un portafoglio che ci permette di scambiare le buste, in modo che si sceglie una moneta di cui noi sappiamo l'anno.

Poi nello scrivere il nostro numero mettiamo quello che ci permette di ottenere l'anno desiderato.

ESEMPIO: se la moneta è del 1956, allora il numero da aggiungere è 5719.

Infatti come l'esempio del primo effetto:

spettatore A	= 2325	2325	3285
spettatore B	= 3285	5719	4137
spettatore C	= 4137	8044	7422
mago	= 5719	7422	5466
		5466	1956

4 ASSI NELL'ASTUCCIO

M. ZULIAN

EFFETTO

Quattro assi passano invisibilmente, uno alla volta, nell'astuccio delle carte.

Poi due assi catturano una carta precedentemente scelta.

OCCORRENTE

Un mazzo di carte normale.

TECNICHE USATE
Doppia presa, conta di ELMSLEY.

ESECUZIONE
Si fa scegliere una carta, la si fa firmare e una volta inserita nel mazzo la si controlla al 1° posto.
Con il metodo preferito si trovano i 4 assi: Mostrateli faccia in su e appoggiateli per un istante sul resto del mazzo che è a faccia in giù: Nel riprenderli con la destra aggiungetevi segretamente la prima carta coperta (carta scelta). Appoggiate sul tappetino il resto del mazzo. Situazione:
Nella mano sinistra 4 assi faccia in su + carta scelta faccia in giù.
Mostrate gli assi uno alla volta tenendo le carte per i lati corti con la mano destra e tirandoli con il pollice della sinistra facendo paletta. Arrivati al quarto asso fate attenzione a non scoprire la carta sotto ad esso, appoggiate il tutto sul mazzetto di sinistra lasciatevi la carta sotto ed infine girate l'asso..
Nuova situazione: nella mano sinistra avremo a carte scoperte, da sopra asso, carta scelta, asso, asso, asso. Ora la carta scelta va portata sotto al mazzetto. Prendete il mazzetto ben squadrato con la destra tenendolo per i lati corti, con i l pollice della sinistra tirate le carte ma senza girarle come prima, attenzione all'ultima che è una doppia presa. Tenete le carte aperte a ventaglio con la mano sinistra, poi con la mano destra si riprendono, e nel farlo si porta sotto al pacchetto la carta scelta.
Tutto il pacchetto viene passato nella mano sinistra, la destra prende le prime due carte come fosse una e le inserisce nell'astuccio:
Contemporaneamente la destra apre a ventaglio e appoggia coperte sul tavolo le altre tre carte. L'astuccio si appoggia sul tavolo.
Con le mani si raccolgono le tre carte, e si fanno schioccare, la mano destra mima un passaggio invisibile verso l'astuccio, lo prende, lo apre e mostra due assi, nel frattempo la sinistra tiene un break con il mignolo alla prima carta. La mano destra deposita sopra a questa carta, un asso a faccia in su, poi lo riprende catturando la carta al break, la sinistra appoggia le due carte rimastegli sul tavolo, la destra mette nella scatola le tre carte credute due, non prima di avere girato i due assi a faccia in giù. Si riprendono le due carte sul tavolo e si appoggiano sopra al mazzo, si mima un passaggio, si apre la scatola e si mostrano tre assi.
Si fa vedere il 4° asso, lo si prende e lo si mette faccia in giù sul tavolo.
Gli altri tre si mettono faccia in su sul mazzo dove come 1° carta abbiamo la carta scelta.
Si tiene il mazzo con la sinistra e nel riprendere gli assi con la destra, si aggiunge alla carta scelta.
La mano destra ripete i movimenti visti nella prima parte del gioco, mostra gli assi tirandoli con il pollice sinistro e facendo paletta, mette poi il tutto nella scatola.
L'asso rimasto sul tavolo si prende e si mette nel mazzo, si mischia il tutto ma in realtà si controlla al 1° posto. Si mima il passaggio del 4° asso nella scatola, che si apre si tirano fuori le carte di dorso.
Si aprono a ventaglio, sono quattro. Si chiudono e si girano faccia in su si contano (ELMSLEY) e si mostrano così i quattro assi (QUI POTREBBE FINIRE IL GIOCO). Si appoggiano sopra il mazzo di carte, poi ripensando al fatto che era stata scelta una carta, si riprendono in mano aggiungendo una carta (l'asso sopra il mazzo). Situazione: sopra il mazzo a carte coperte la prima è la carta scelta poi di seguito i 4 assi. Si raccolgono e si girano a faccia in su si chiede allo spettatore se preferisce giocare con gli assi rossi o neri, prima però sistemiamo gli assi a due a due aprendo le carte a ventaglio facendo attenzione a non scoprire la carta scelta.
Ultima parte.
Se lo spettatore sceglie gli assi rossi (tenere le carte con a destra dita sui lati corti) tenere un break con il pollice destro all'ultima carta, con la sinistra prendere l'asso di cuori (il 1°) tirandolo con il pollice, poi all'atto di prendere il secondo asso, quadri, portare l'asso di cuori fin sotto al mazzetto e scaricare la carta al break, quindi tirare l'asso di quadri, se fatto bene non si vedrà niente, e la carta scelta finirà tra gli assi rossi.
Se invece lo spettatore sceglie gli assi neri, è ancora più facile, non occorre tenere il break, si tirano gli assi rossi, poi il primo nero e si deposita sopra a questo l'ultimo asso in doppia presa con la carta scelta.
Si mettono quindi i due assi scelti nella scatola (naturalmente tra di loro c'è la carta scelta) i rimanenti si mettono nel mazzo finale che si stende a nastro sul tavolo. La scatola si appoggia sopra il nastro. Si fa ribaltare il mazzo con la mano sinistra la destra cattura al volo la scatola, la apre e tira fuori due assi che a loro volta, hanno catturato una carta, la carta scelta.

NOTA. L'ultima parte l'ho ripresa da un effetto (spero di non sbagliare) di MARIO BOVE.

LITTLE CARD MATCH-BOX

BIEBY

EFFETTO
Il prestigiatore fa scegliere liberamente una carta ad uno spettatore. Poi estrae di tasca una scatolina di cerini nuova, la apre rompendone il sigillo, ne apre il coperchietto di cartone e ne tira fuori un cerino che accende dopo averla richiusa. La fiamma del cerino viene fatta passare per alcuni secondi sotto la scatolina piena, mentre lo spettatore pensa intensamente alla carta appena scelta. Spento il cerino il prestigiatore riapre la scatolina ma, tra la sorpresa generale, tutti i cerini sono scomparsi e al loro posto, dentro la scatolina, è comparsa una carta mignon identica a quella scelta dallo spettatore.

NOTA
Non vengono usate assolutamente mosse false o subdole. Il prestigiatore apre la scatolina mostrandola completamente piena di cerini, la chiude e poi la riapre mostrando l'avvenuta trasformazione dei cerini nella carta mignon. Non ci sono switch, impalmaggi o altri artifici. Tutto viene eseguito con grande naturalezza sotto gli occhi dello spettatore in quanto il gioco è facilissimo e non richiede alcuna abilità.

IL CONCORSO 1996

SPIEGAZIONE

La forza di questo trucco, che stupirà chiunque per la naturalezza e facilità con la quale può essere seguito, sta nel fatto che la trasformazione dei cerini nella «cartina» avviene proprio all'interno di un oggetto piccolissimo e intrinsecamente fragile. È difficile pensare infatti, che dentro una scatolina di cerini possa nascondersi qualche marchingegno o meccanismo che possa far sparire una quarantina di cerini e far trovare al suo posto una piccola carta da gioco. Eppure la scatolina è truccata così bene che, almeno all'apparenza, sembra perfettamente normale.

La scatolina è una normalissima scatolina di cerini. Questi però, invece di poggiare sul fondo del «cassettino», sono incollati fra di loro su un cartoncino (avente le dimensioni del fondo del cassettino e poggiato sopra di esso), che può scorrere liberamente all'interno della scatolina nel senso della lunghezza. Quando si apre la prima volta la scatolina, il cartoncino con i cerini sopra, viene trascinato dal cassettino stesso e quindi, dopo aver aperto il coperchietto di cartone, si vedrà la scatolina completamente piena di cerini (fig. 1). Dopo averla richiusa, il cassettino trascinerà il cartoncino con i cerini incollati sopra, all'interno della scatolina nella posizione iniziale (fig. 2).

Sulla base inferiore della scatolina, c'è un piccolo buco (posizionato vicino all'estremità con la carta abrasiva che serve per accendere i cerini) che permette il contatto dall'esterno di un dito con il cartoncino su cui sono incollati i cerini. Allora, quando si riapre la scatolina, basterà fare forza con l'unghia di un dito della mano sinistra (se si apre la scatolina con la mano destra) attraverso il buco sul cartoncino, cosicché il cassettino verrà sfilato, ma il cartoncino verrà trattenuto all'interno. Se si prova ad aprire adesso il coperchietto di cartone si vedrà il cassettino completamente vuoto (fig. 3).

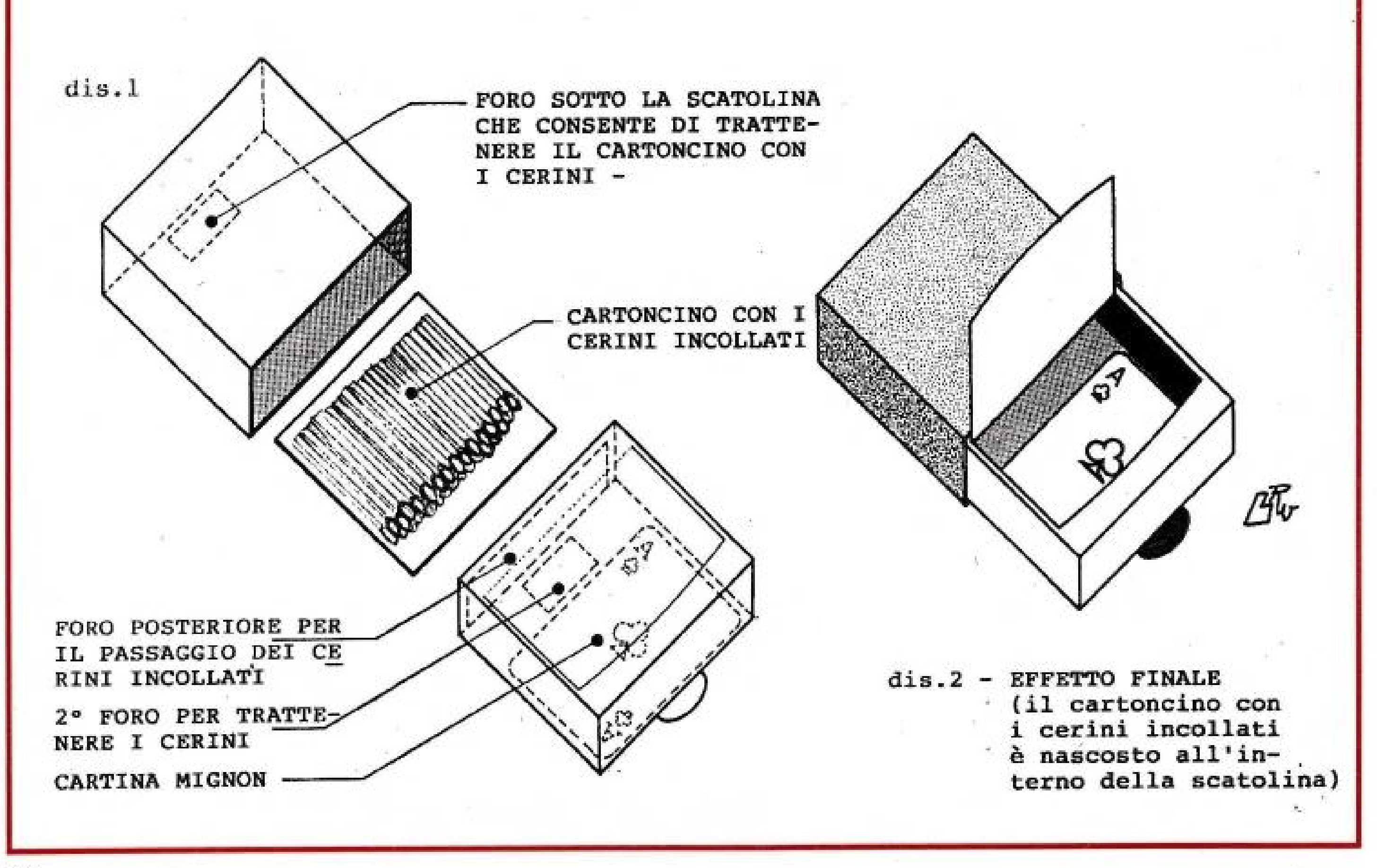
E la «cartina»? Beh, non è difficile! La cartina è posizionata fin dall'inizio esattamente nel posto dove verrà ritrovata, cioè poggiata direttamente sul fondo del cassettino, proprio sotto al coperchietto di cartone. Sopra di essa quindi si trova il cartoncino con i cerini che, quando verrà trascinato dal cassettino (prima apertura della scatolina) coprirà la «cartina» e quando invece verrà trattenuto (seconda apertura della scatolina), la lascerà in piena vista (fig. 3).

Il dito che trattiene il cartoncino attraverso il buco è coperto, nella sua minima azione, dalla stessa scatolina e, a parte ciò, la mano sinistra, nel tenere il corpo della scatolina, mentre la destra sfila il cassettino, assume una posizione tale che il dito medio si troverà naturalmente, sotto la scatolina, in corrispondenza del buco. È per questo che tutto avviene nella più spregiudicata naturalezza!!

Ultime due cose:

- il cerino che viene acceso è l'unico non incollato con gli altri; basta appoggiarlo sopra il blocco di cerini incollati prima di eseguire il gioco;

- naturalmente la carta è forzata.



IL NUMERO di CARDINI

B. NOCETI

Anche stamattina ho visto il numero di CARDINI.
L'ho visto talmente tante volte che quando infilo la cassetta il mio videoregistratore si fa prendere da sensi di nausea!
Il mio personaggio si ispira moltissimo a CARDINI, che è il più classico dei manipolatori; ma i suoi tempi, le sue scelte tecniche e coreografiche possono fornire interessanti spunti di riflessione a tutti i prestigiatori a prescindere dalla branca della prestigiazione che li interessa.
Quello che mi colpisce particolarmente di questo personaggio è la sua assoluta indifferenza a quello che gli capita sul palcoscenico. Egli non si compiace della sua bravura, né sembra essere protagonista attivo delle magie che accadono durante la sua esibizione, anzi sembra quasi seccato di essere il bersaglio involontario di strani e dispettosi eventi che lo colpiscono a tradimento.
Questa arma segreta, giustificata scenicamente da un recitato stato di leggera ubriachezza, gli consente di muoversi in ogni direzione e di sfruttare il movimento del corpo, a volte improvviso, a volte spaventato da quello che è appena accaduto, e di fare delle prese assolutamente invisibili coperte da un'incredibile misdirection.
Il numero è suddiviso in due momenti principali: la produzione delle carte e la produzione delle sigarette, intervallati da virtuose fioriture con una palla da biliardo e da un esilarante fazzoletto che non si vuole annodare.
Il frac, i guanti, il mantello e per finire il cilindro sono parti integranti del suo corpo.
Ha una mimica facciale che gli permette, di far capire al pubblico che quello che sta facendo è pura casualità creando così quell'atto magico assai difficile da ritrovare negli altri prestigiatori.
Le musiche scelte per il numero sono perfette e, quando manipola la pallina da biliardo si sente il suono di un carillon che rompe la precedente melodia da night e passa ad una molto più orecchiabile che si adegua perfettamente al movimento delle dita e richiama maggiormente l'attenzione su quello che sta facendo.
Nel numero sono inserite delle 'gags', se si possono chiamare così, senza mai perdere quella eleganza che caratterizza il personaggio. Come è noto far ridere senza parlare ma solo con i gesti e la mimica è assai difficile.
Bellissime sono le produzioni di sigarette che appaiono sempre da quelle nuvolette di fumo che lui espira al momento giusto, creando una situazione imbarazzante dalla quale non riesce a liberarsi a causa del fatto che le sigarette sono tante e continuano ad apparire, suo malgrado, ogni volta che gira lo sguardo.



NOTIZIE DAL MONDO

a cura di
T. BINARELLI - F. RICCARDI

MAGIE A 'GENEVE 1996

V. DOBRZENSKY .

GINEVRA

Ormai tradizionale questo appuntamento autunnale della magia Svizzera, la manifestazione organizzata da PAVEL è arrivata alla sua 15 edizione con buona affluenza di pubblico da ogni parte della Svizzera e dai paesi confinanti, con partecipanti anche dagli STATI UNITI, MALESIA e INGHILTERRA.
Stella della manifestazione JAY SCOTT BERRY con conferenza, fiera magica e partecipazione al Gala. Ma andiamo con ordine...
Apertura ufficiale alle 9,30, seguita dalla conferenza di JAY SCOTT BERRY basata sulle applicazioni del falso pollice e su cambi di foulard in palline di spugna e viceversa. Pausa per la "buvette" (simpaticamente gestita dalla moglie di PAVEL, BARBARA e dalle figlie) e per la Fiera Magica, per proseguire con la conferenza del mago SMITH sui palloncini. Un excursus teorico pratico su questo ramo che raccoglie sempre maggiore successo tra il pubblico di ogni età. In vendita un apparecchio per gonfiare i palloncini con una capacità quasi doppia degli altri esistenti sul mercato.
Tra il materiale ricevuto dai congressisti, oltre ad un effetto di carte di PAVEL, c'era anche una busta di palloncini per la conferenza di SMITH.
Dopo un Dealers' Show dove gli espositori hanno presentato le loro "novità", pausa fino alle 14, quando ha avuto inizio il concorso da scena. 8 concorrenti tra i quali TIZIANO MOGGIO e CHIARA, già visti a Costigliole d'Asti, con il loro numero di manipolazioni e grandi illusioni. Pur incappando in

una giornata negativa (colpa anche delle non ottimali dimensioni del palco), hanno avuto una buona accoglienza dal pubblico anche se la giuria popolare non li ha inclusi tra i vincitori. Secondo concorrente ZYX (JEROME ARENDE), un giovane che parodiando CHARLOT ha eseguito un buon numero di magia generale, arrivando secondo con uno scarto di 6 voti e vincitore di una coppa della organizzazione. FIRMIN BLANCHET (uno dei pochi ad aver partecipato a tutte le edizioni della manifestazione) ha eseguito - malissimo - una apparizione e sparizione di una tortora. FLORLAN BLASER deve vincere la timidezza e smussare il suo numero, e coordinare meglio la musica della sua routine dei 3 anelli. DAVID CHAUVET (DAVIDSSON), probabilmente l'emozione ha condizionato la sua esibizione, ma data l'età ha tempo per rifarsi. MICHAEL NEVEU (MENITO) continua sulla falsariga del tennis (bastoni cinesi eseguiti con racchette e palle) con ottime idee e giochi di parole che sono purtroppo sfuggiti ai non francofoni. RAVIER JOHAN (MAGIC THINGS): grandi illusioni eseguite nel contesto di una storia. Notevole la versione della persona tagliata in due. Anche se, a mio parere, il numero era un po' lungo, si è meritato il premio soprattutto per l'originalità. RENZO TESTA, non trovo più gli appunti della sua esibizione, per cui termino con la famosa frase: "bene gli altri!".

Dopo la seconda pausa e chiusura della Fiera Magica (dall'Italia oltre che SMITH, vi era anche MAXIMILIAN; dalla Francia DOMINIQUE DUVIVIER, ALEX (gabbia a trasformazione) e CLAUDE RIX; dal Belgio MEPHISTO HUIS e dalla Svizzera PAVEL - chiedo scusa se mi è sfuggito qualcuno), è seguita la conferenza di CLAUDE RIX che ha dato una stupenda dimostrazione di quanti ottimi effetti si possono fare con un mazzo SI STEBBINS. A grande richiesta ha poi eseguito il suo famoso gioco delle perle. Proclamazione dei vincitori e gran show presentato dal sempre garbato JEAN GARANCE, con JAY SCOTT BERRY col suo collaudato numero; MAGO SMITH con un numero di predizione; PIERRE ALAIN con un buon numero di tortore e manipolazione e VALERIE di cui sentiremo parlare; ha già vinto alcuni premi e presenta un buon numero di MAGIA GENERALE con diverse effetti di trasformismo.

Dopo il tradizionale "apéritif maison", alle 19,30 è finito tutto. Gli Artisti e gli intimi si sono ritrovati a cena alla Brasserie Internazionale. Siamo stati accanto a JAY SCOTT BERRY e signora ed abbiamo conosciuto la sua profonda indole artistica. Il lato umano di ogni manifestazione ha un'importanza da non sottovalutare. PAVEL è ancora indeciso se fare di MAGIE A GENEVE una manifestazione biennale o mantenerla annuale. Auguri comunque!

PADOVA

Ancora novità dal FRANK CADILLAC CLUB di FRANCO BORGO, che a Natale, quasi un dono sotto l'albero ha ricevuto il Charter di nomina dall'INTERNATIONAL BROTHERHOOD OF MAGICIANS entrando così a far parte di questa prestigiosa organizzazione internazionale.

E quindi il Frank Cadillac Club è oggi anche il RING 314 PADOVA VENETO ITALY, il cui calendario per il 1997 è già pieno di conferenze, serate e di una grande festa per l'inaugurazione ufficiale del nuovo Ring. Gli interessati possono rivolgersi a:

FRANCO BORGO
FRANK CADILLAC CLUB
Via Andreon 45
35010 VIGONZA - PADOVA
Tel- 049 893 07 60

ANTICIPAZIONE LOSANNA - 19 APRILE 1997

Sempre in SVIZZERA a LOSANNA, si svolgerà, il 19 aprile 1997, con inizio alle ore 8,30, la terza edizione de

THE MAGIC RINGS 1997
International Magic Price

Un concorso cui parteciperanno OTTO CANDIDATI, provenienti da differenti nazioni, e precedentemente selezionati da una apposita Commissione, che si esibiranno di fronte ad una giuria composta da: personaggi della prestigiazione, autorità, giornalisti ed esponenti dello show-business.

Alla fine del gala i TRE VINCITORI riceveranno i MAGIC RINGS di oro, argento e bronzo, oltre ad un premio di 7.000 Franchi Svizzeri in contanti e vari contratti di lavoro. Nella stessa giornata, al Palazzo di BEAULIEU si svolgerà una manifestazione, riservata ai soli prestigiatori con esibizioni, conferenze e fiere magiche. Gli interessati possono rivolgersi a:

Club des Magiciens de Lausanne
Av. du Leman 7 A
CH-1025 SAINT-SULPICE
Tel e fax 021 691 57 82

TROFEO ARSENIO 1996

D. RINELLA

ROMA

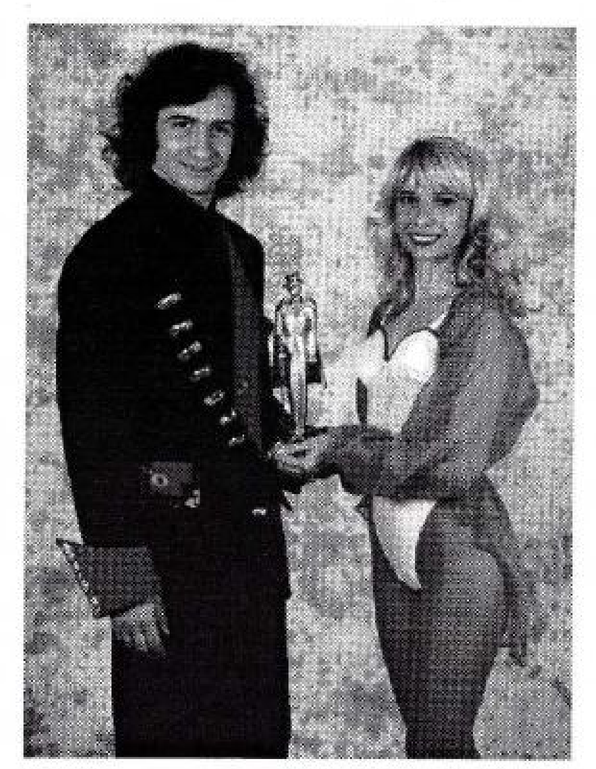
Fra le ricorrenti manifestazioni romane di "arte magica" quella che assume risonanza rimarchevole è certamente il tradizionale meeting per l'assegnazione del TROFEO ARSENIO, giunto quest'anno alla sua decima edizione e organizzato nell'ambito delle attività del C.M.I., Gruppo Regionale del Lazio "PIETRO IRACI".

La manifestazione svoltasi nei giorni 7 e 8 dicembre 1996 presso i locali del Teatro "SALA RAFFAELLO" in Roma Via Terni, 94 è stata dedicata all'indimenticabile caro amico LAMBERTO DESIDERI, che fu l'ideatore del TROFEO ARSENIO, così come rievocato dal Delegato Regionale, FRANCO SILVI, nel suo discorso di apertura.

Il convegno per la sua peculiarità, ha richiamato numerosi so-

ci, familiari e amici della magia in previsione della attuazione programmatica, inclusiva della presenza di noti artisti, nonché di spettacoli, conferenze, fiera magica, mostra pittorica e corso di perfezionamento.
SABATO 7 DICEMBRE: dopo l'arrivo dei congressisti e l'apertura della fiera magica, la prima conferenza, indicata in programma per le ore 12, è stata tenuta da REMO PANNAIN, che ha illustrate alcune tecniche, con particolare riferimento alla figura del prestigiatore, che deve essere un "venditore di stupore". Ampia spiegazione è stata fornita su taluni giochi, fra i quali: la carta firmata e poi ritrovata nel mazzo all'interno di un palloncino; la metamorfosi del colore nella manipolazione delle palline; lo strano conteggio delle coppie di carte o dei calzini; l'uso appropriato del falso pollice etc...
Alle 15.00, si è poi svolta la conferenza di VICKY che ha prospettato alcuni giochi da lui personalizzati, come il giornale strappato e poi restaurato; l'apparizione di una rosa; la carta da gioco flash; il vino sulla carta arrotolata, giochi con occhiali rotti e poi improvvisamente sani; la carta firmata e ritrovata in bocca e molti altri effetti di magia generale.
Alle 17.00 ha fatto seguito la conferenza di BENATAR, il noto cardician spagnolo, che ha illustrato alcuni effetti di close-up e cartomagia, come: la divinazione di una carta in una forma tutta particolare e personalizzata, l'uso della doppia presa, una singolare dinamica versione del gioco dei bussolotti etc...
Il Gala delle ore 21 è stato presentato, in modo mirabile e con grande professionalità, dal travolgente TONY BINARELLI, affiancato da FRANCESCA e VALENTINA, che ha arricchito lo spettacolo con i suoi coinvolgimenti del pubblico e divertenti giochi, fra cui sono da menzionare: il POKER con le carte giganti, e le invisibili CARTE DEL SOGNO. Protagonisti della serata sono stati:
BOB NOCETI, si è esibito nel suo numero, eseguendo la manipolazione delle carte, dei ditali e delle palline, nonché la sfera Zombie, con elegante gestualità e sulla splendida musica del bolero di RAVEL.
CORINNE, è apparsa in tutto il suo splendore di dea della beltà quale rappresentante del gentil sesso, in una fantasmagorica serie di effetti con foulards.
STEFANO ARDITI, ha presentato nella prima parte dello spettacolo una versione, in chiave comica, della nota illusione della ZIG ZAG. E nella seconda parte, affiancato da due ballerine la sua, particolarmente apprezzabile, versione di INTERLUDE.
EROS VILIA, si è esibito in un attraente numero di manipolazione, intervallato da apparizione di tortore, ed una continua produzione, dalle mani di acqua e polvere d'oro. Concludendo con una perfetta sparizione della gabbia delle tortore.
FOREST ha rallegrato il pubblico con la sua magia comica, con esilaranti scenette ed effetti, tutti legati al suo personaggio dell'anti-mago.
VICKY, affiancato dalla partner TANIA ha dato vita a gags e scenette particolarmente godibili e che hanno divertito il folto pubblico intervenuto che occupava ogni ordine di posti del teatro.
Pubblico che ha riservato ad ogni partecipante una calorosa accoglienza ed una forte messa di applausi che hanno decretato il successo dello spettacolo.
Allo spettacolo sono intervenuti molti autorevoli personaggi del mondo della magia tra i quali abbiamo notato: MARIO ALTOBELLI, OTTORINO BAI, ALFREDO CHERUBINI, LUCIO LALLI, JESSICA LERI, HOLC MILAN, VINICIO RAIMONDI, ALDO SAVOLDELLO (in arte SILVAN) e GIAMPAOLO ZELLI.
In questa occasione il Gruppo Regionale del Lazio del C.M.I. ha voluto premiare con una speciale Targa d'Onore, il Prof. ZELLI, per la sua lunga e preziosa opera profusa nel mondo della magia.
Nell'atrio del Teatro Raffaello e lungo le pareti della scalinata di accesso alla sala del teatro era stata allestita la 2 MOSTRA ANTOLOGICA DI PITTURA, riguardante la storia della magia, tratta dalla pubblicazione "IL PRESTIGIATORE MODERNO" del 1893. La mostra, allestita da chi scrive, in arte MIMIR, ha evidenziato antichi giochi di prestigio, riportando quindi al pubblico di oggi, l'immagine del nostro passato e che la mostra stessa non vuol far dimenticare. La raffigurazione pittorica ha reso anche un doveroso omaggio a LAMBERTO DESIDERI, ricordandolo ed onorandolo in un quadro per la opera da lui svolta per la cultura magica italiana.
Anche personaggi del panorama attuale hanno ispirato altri quadri che rappresentavano i ritratti di SILVAN e TONY BINARELLI (un particolare plauso a MIMIR che mette le sue capacità pittoriche al servizio della prestigiazione n.d.r.).
Per quanto concerne il concorso di domenica 9 dicembre, la giuria era composta da: OTTORINO BAI, BOB NOCETI, REMO PANNAIN, DIEGO SPINELLI, CLAUDIO MELE e presieduta da VINICIO RAIMONDI, tre invece i concorrenti ed esattamente:
IL PRINCIPE SZEKELY che con la sua deliziosa partner SILVIA e due avvenenti assistenti, ha presentato un modernissimo numero di grandi illusioni particolarmente efficace e suggestivo, che gli ha valso l'aggiudicazione del prestigioso TROFEO ARSENIO 1996.
VAN DENON, sempre affiancato dalla sua partner in un numero di magia generale, che è terminato con la grande illusione del cesto della strega. Che ha così riportato a Casa un PREMIO SPECIALE DI PARTECIPAZIONE.
SIMON, in un numero di magia generale suggestivamente ambientato in un momento fiabesco. Cui è stato invece assegnato il PREMIO DELLA CRITICA, per l'invenzione. Sempre nella stessa mattinata un ulteriore spettacolo che, presentato da FRANCO SILVI, ha avuto come protagonisti: STIVEN, ALBIN e MR. SANDRO.
Le Case Magiche presenti erano, con molte novità PROGETTO MAGIA, MAGICA IDEA, MAMMA MIA MAGIC, e LE PROPOSTE MAGICHE DI CAIANI.
Il corso di perfezionamento tenuto da BENATAR nel pomeriggio ha concluso questa decima manifestazione romana. Un particolare grazie a LAMBERTO DESIDERI che l'ha ideata, a FRANCO SILVI che l'ha realizzata e seguita a farlo; ed un sentito riconoscimento a tutti coloro che, dietro le quinte, hanno prestato la loro opera per il perfetto svolgimento di ogni momento della stessa:
UMBERTO GALEANO, REMO PANNAIN, MASSIMILIA-

NO BRANDOLI, SIMONE FATIGA, MICHELE PASCUCCI e BASILIO, PATRIZIA ZOMEGNAN, ELIANA DI JORIO, GIANNI D'ALESSANDRO, FABIANA, FRANCESCA e VALENTINA SILVI.



MANDRAKES D'OR 1996

S. GAFFURINI

PARIGI

Si è svolta dall'11 al 19 ottobre la 7 Edizione de MANDRAKES D'OR, rassegna magica organizzata dall'ACCADEMIA FRANCESE D'ILLUSIONISMO diretta da ARTHUR GILLES in collaborazione con la rete televisiva FRANCE 3.

Questa manifestazione propone all'attenzione del pubblico una selezione degli esponenti dell'arte magica che si sono distinti nell'anno in corso e a cui viene assegnato questo riconoscimento. Questa sorte di "Notte Magica degli Oscar" si è svolta al celebre cabaret parigino PARADIS LATIN, dove sono state effettuate le riprese televisive dello spettacolo che andrà in onda durante il periodo natalizio. Sono stati premiati e si sono esibiti, in ordine di apparizione CONNIE BOYD (U.S.A.), JEAN PHILIPPE LOUPI (FRANCIA) DANY LARY (FRANCIA) JOHNATAN DAVID BASS (U.S.A.), SCOTT CERVINE (U.S.A.) e ERIX e SILVIA LOGAN (ITALIA).

Dopo questa serata di gala, la manifestazione si è protratta con una mini tournée in diverse teatri della "banlieue" parigina.

Da parte di QUI MAGIA, una particolare sottolineatura, a questa ulteriore prestigiosa affermazione di ERIX e SILVIA LOGAN, una coppia italianissima, malgrado il nome, che porta alto il simbolo della nostra magia nel mondo. N.d.R., e che desiderano rivolgere un pensiero a tutti gli amici italiani che hanno assistito al loro spettacolo a MIRABILANDIA nell'estate del 1996: *"Desidero esprimere, per mezzo di QUI MAGIA, un sentito ringraziamento a tutti gli amici appassionati di Magia come noi che hanno sostenuto i nostri 450 spettacoli a Mirabilandia con la loro presenza ed i loro applausi nel corso della trascorsa stagione estiva.*
Io e tutti i miei collaboratori ci auguriamo di essere riusciti a soddisfare le vostre aspettative, sinceramente, ce l'abbiamo messa tutta!
Un grazie di cuore ed un arrivederci a presto."

ERIX LOGAN

(Sempre con questo spirito ERIX LOGAN ha voluto fare omaggio, a tutti i lettori, dell'ERIX LOGAN NEWS, allegata a questo numero. N.d.r.)



MARTIN, con in braccio SABRINA SALERNO in una delle puntate del GIOCO DEL MERCANTE IN FIERA, la trasmissione di TMC condotta da JOCELIN, sta avendo, in questo momento un grande successo con il suo Grande Show all'isola di TENERIFE.

TENERIFE

La Isla Magica

Ed è con piacere che apprendiamo che a renderla ancora più magica è il nostro MARTIN (MAURIZIO DI MARTINO), che dopo il successo riscosso nella trasmissione di TELEMONTECARLO, IL MERCANTE IN FIERA presentata da JOCELIN, a partire dal mese di dicembre e per ben sei mesi, con il suo spettacolo IL FILO MAGICO, una produzione con balletti, effetti speciali, grandi illusioni e felini, tra cui una splendida tigre, sarà la massima attrazione del prestigioso parco ecologico di TENERIFE; cui dedicheremo, prossimamente, un grande servizio proprio su queste pagine.

La produzione è curata da JAMES HODGES, JAMES M. GOEDERS e GIANNI MATTIOLO.

Anche a MARTIN i complimenti ed un sincero grazie per questa affermazione cui tutti gli italiani vogliono partecipare.

RICEVIAMO E PUBBLICHIAMO

POTERI MEDIANICI "ILLUSIONE O REALTÀ"

C. STRATTA

Premetto che essendo io l'ultimo arrivato, nel senso che è solo da quest'anno che ho inoltrato l'abbonamento alla presente rivista, sebbene siano molti anni che mi occupo di arti magiche e di illusionismo, non ho certo la pretesa di insegnare niente a nessuno, ma se mi è consentito registrare il mio pensiero, vorrei proporre alla benevola considerazione dei lettori un argomento che potrà sembrare paradossale e sovversivo.
L'argomento è questo: non prestare mai fede ad una proposizione fino a quando non vi siano dei fondati motivi per supporla vera.
Infatti sono sempre più numerosi coloro che affollano gli spazi riservati alla pubblicità ponendo in essi proposte miracolistiche prive di ogni etica professionale; alla base di tutto ciò spesso emerge in modo chiaro ed inequivocabile l'intenzione di carpire la fiducia della gente a beneficio della propria borsa.
Mi rendo benissimo conto che l'origine di questi mali risale fin dalla notte dei tempi; infatti è chiaro che in un qualsiasi sistema sociale che voglia restare stabile deve pur esserci qualcosa che consenta ai meno fortunati di restare contenti alla loro sorte, questo qualcosa generalmente si manifesta sotto qualche specie di credo con le sue inevitabili conseguenze e aberrazioni.
Pertanto è preciso dovere di tutti ed in particolar modo di noi illusionisti informare la gente in modo tale che sappia distinguere un artista da un pupazzo alla ricerca di protagonismo, con la speranza che in un prossimo futuro, grazie all'intelligenza ed alla sua continua e sempre più vasta diffusione, la gente possa respingere con indignazione una sfida così volgare alla sua intelligenza.
Quel giorno potremo dire di avere raggiunto un ottimo risultato.

DA VANNI BOSSI A...

Caro MARCO DUCA,
ho appena ricevuto da un amico via fax, copia dell'articolo da te fatto pubblicare su Magia Moderna n. 4-5 1996.
Devo dirmi molto sorpreso e dispiaciuto per i motivi che ora ti elencherò.
Come prima cosa devo sottolineare la tua disinformazione riguardo ad "Abbottonata", della quale credo tu conosca solo l'effetto descritto sul foglio informativo della "Porta Magica" che tu citi. A questo proposito trovi accluso alla presente un set completo dove scoprirai che nella spiegazione del mio metodo innanzitutto do credito a te per l'ideazione dell'effetto.
L'effetto è "chiaramente" il medesimo, e anche questo viene detto, differente è la tecnica impiegata e la presentazione, dato che queste sono interpretazione personale dello stesso.
Scorrendo la prefazione del tuo pamphlet "Magie", trovo descritte molte cose di buon senso, alcune scontate o meglio già note, ma in particolare ho riscontrato la mancanza del concetto che molte creazioni (e quindi anche alcune delle tue) sono frutto di elaborazioni personali di effetti creati da altri. Ti cito ad esempio quello che tu chiami "ELASTICARD" che è un assemblaggio di idee altrui filtrate attraverso il tuo "modo di essere dentro".
Un secondo esempio è "QUATTRO IN UNO" che come dice è la tua versione di un gioco di FABIAN. Che cosa ti ha spinto a reinventare una "tua" versione di un "suo" gioco, per il quale a "sua" volta FABIAN si è ispirato a qualche versione precedente ed a pubblicarla nelle "tue" note di conferenza? Probabilmente quello che tu spieghi come creatività, "l'occhio di chi cerca di creare una Magia tutta sua, personale, diversa."
Rielaborare un gioco o adattarlo al proprio stile credo che sia una questione di "amore"; è l'ammirazione per la bontà di un effetto che ti spinge a modificarlo su di te, approfondirlo; plasmarlo.
Tutto questo dovrebbe inorgoglire l'"inventore" di un effetto, l'interesse che il suo effetto ha provocato. Tutto questo dovrebbe giustificare la mia elaborazione dei un tuo effetto (merito che peraltro ho pubblicamente riconosciuto). La storia magica è ricchissima di esempi, tu stesso ne sei la prova, e questo altro non è se non evoluzione, evoluzione delle idee.
Nonostante questo, nonostante la buona fede, a volte alcune informazioni vanno perse o vengono distorte: non è il caso di "Abbottonata" dove per parte mia tutte le informazioni sono state date, ma sempre in una delle tue pubblicazioni (Spazi magici) trovo lo spunto per fornirti un esempio concreto di quanto sto dicendo; il gioco "moneta-chiave-gettone" utilizza la moneta-gettone telefonico che è una mia invenzione che risale al 1973, che io costruivo e commercializzavo, mentre la chiave moneta è un'idea originate di ROY BAKER. Forse non lo sapevi, ora lo sai. Che poi molti pensino che la trovata geniale sia di chi in seguito l'ha copiata e venduta, questo è normale, per chi come anche tu sostieni non si informa: certo, qualcuno potrebbe dire che la moneta a doppia faccia non l'ho inventata io, ma quel particolare tipo... sì!
Posso garantirti che personalmente ho sempre dato credito, anche per le cose minime (a proposito, non trovo citato né nelle note di conferenza, né nella pubblicazione su Qui Magia nessun riferimento alla cera ortodontica. Pensa che il primo ad usarla e consigliarla sono stato io) e comunque per qualunque cosa non fosse strettamente mia.
Chiunque mi conosca può testimoniarlo.
Fatta questa lunga premessa, e venendo al nocciolo della questione, sono spiacente di comunicarti di non aver preso molto bene la pre e la postfazione del tuo articolo.
Amo la franchezza, ma solo se accompagnata da comportamenti corretti. Non posso permettere a nessuno, soprattutto se a torto, di mettere in discussione 25 anni di successi guadagnati con le mie gambe. Forse è proprio questo che dà fastidio a qualcuno, cammino troppo da solo, pertanto sono a chiederti quanto segue:

- non mi risulta di nessuna voce in "certi ambienti in Europa" dove si parli di me a causa di "Abbottonata". Forse parlano di me per motivi più seri. Mi piacerebbe comunque sapere a chi ti riferisci dal momento che non ho riscontri, che l'unica volta che ho eseguito il gioco nella mia nuova conferenza (Basilea gennaio '96, presenti tra gli altri GIOBBI, FORTON e PAVIATO che ha girato un video personale che lo testimonia) ho dato credito di invenzione a te. Ti invierò copia del video appena possibile.

- Pur essendo possibile soffrire di demenza senile a 44 anni, io non ne soffro e non sono certo così stupido o meschino come tu mi descrivi da attribuirmi la paternità di un effetto non mio, per di più pubblicato, eseguito da te in conferenza e presente anche nel video di STEVENS al quale anch'io ho preso parte. Certo però che non sempre è possibile accreditare l'inventore o il modificatore di un gioco, per esempio presentandolo in un gala. Ti risulta che nessuno alla fine di una esibizione abbia mai chiesto un minuto di microfono per spiegare al pubblico (di maghi) di chi sono gli effetti presentati? Si suppone che chi vede conosca l'origine di un gioco. Se no, tenderà ad attribuirlo all'esecutore, ma questo non dipende da lui, bensì dall'ignoranza di chi osserva o dal fatto che magari chi è l'inventore del gioco non ha ancora raggiunto la fama che si merita. Pertanto, avendo io dato credito sempre a te come inventore della versione originale, non comprendo il tuo attacco e non posso giustificarlo.

- È tuo diritto fare tutte le riflessioni che vuoi sui pirati della magia, ma non rivolgerle a me come hai pubblicamente fatto. Guardati un po' meglio in giro e ti ritroverai circondato. Se non ti risultano posso inviarti io un po' di indirizzi.

- Sul fatto poi di essere a corto di idee, beh, prima di parlare dovresti informarti, cosa che consigli agli altri; evito peraltro di calcolare la percentuale di originalità dei tuoi effetti pubblicati, dal momento che non ho più una mente infantile che tu peraltro (forse fortunatamente) conservi.

- Manda i tuoi ironici ed affettuosi saluti ed espressioni di riconoscenza ad altro indirizzo, dal momento che chi legge (me compreso) potrebbe pensare che tutto questo sia indirizzato a me.

- Pubblica pure i tuoi begli effetti dove ti pare ma ti DIFFIDO dall'utilizzazione del mio nome nei modi e nei termini usati nell'articolo pubblicato su Magia Moderna.

- Giudico molto scorretto il tuo comportamento dal momento in cui essendo tu a conoscenza che da tempo avevo elaborato una mia versione del tuo effetto per avertene io informato, anziché richiedere prima a me informazioni hai direttamente agito pubblicamente. Va rilevata anche la poca accortezza del responsabile e del redattore della rivista in questione che prima della pubblicazione di una lettera del tuo tono avrebbe dovuto quanto meno raccogliere informazioni sulla mia persona (ammesso che non ne abbiano visto quanto scritto sul retro della copertina di M:M: con la mia foto).

- Ritengo che tu abbia ingiustamente e pesantemente leso la mia credibilità professionale guadagnata col MIO lavoro, nonché messa in discussione la mia etica riconosciuta ed apprezzata ovunque, pertanto pur riservandomi la facoltà di agire in altre e più opportune sedi, esigo alla luce di tutti gli elementi forniti comprovanti la mia buona fede, una rettifica immediata da pubblicare sul prossimo numero di Magia Moderna e Qui Magia in modo che chiunque abbia potuto leggere i tuoi inopportuni commenti abbia modo di conoscere l'intera vicenda e farsene una più corretta opinione.

Spero che la mia franchezza sia motivo di apprezzamento e riflessione. Tanto ti dovevo, ed in attesa di una sollecita risposta

VANNI BOSSI

RETTIFICA

Gentile Sig. RICCARDI

le faccio presente che l'effetto da me inviatole con il titolo di "TWIST AGAIN" (pubblicato nel n. 1/96 di Qui Magia) è stato pubblicato con un errore di stampa. A pag. 24 in alto si legga:

- Eseguite una conta di JORDAN, e si vedranno 3 carte faccia in basso ed una sola faccia in alto.

- Mostrate 4 carte faccia in basso, utilizzando la conta "Two as four".

Cordiali saluti

VITTORE PANCIERA



TRIESTE

A. DEL CANE

Domenica 20 Ottobre 1996, un avvenimento magico importante toccava la città di Trieste. La tournée italiana di un grande professionista proveniente dal Canada "Mr. GARY KURTZ" (per la precisione la conferenza si è svolta in un noto albergo di Sistiana - TS).

Del resto come tutti i conferenzieri che si sono visti alle riunioni magiche nazionali, non era mai capitata l'occasione di avere a Trieste tutto per noi e per più di tre ore abbondanti un grande personaggio come lui. Molto utili gli aspetti psicologici della misdirection con i relativi tempi (timings) attuati durante le routines, eseguite con una tecnica prestigiatoria perfetta.

Tutti i partecipanti sono rimasti alquanto soddisfatti nell'ap-

prezzare un artista di tale livello. Da ricordare tra i tanti effetti magici eseguiti:

-la carta firmata e ritrovata nel portafiglio;

-la banconota che sparisce per essere ritrovata all'interno di un accendino;

-l'effetto dell'Invisible Deck fatto con una 24 ore che veniva usata come classificatore di carte (da un'idea di TED LESLEY);

-gli Assi che spariscono dal mazzo per ritrovarsi nella tasca dello spettatore.

Questi erano solo alcuni dei favolosi effetti eseguiti da GARY. Presenti alla lecture, una folta delegazione del Gruppo Magico Triestino (spero di non dimenticarne nessuno): DELCANE, STEPANCICH, VIKY, TURK, ANGIOLINI, ZUCCA, MARTINI, PADOVAN, PUGGIOTTO, TRAMONTINI, CIVITA, LUPPI, CUCCURIN, SOUADRITO, DANIELE, RAZZA.

MAGIE D'ESTATE

A. DENTE

Due Musei in Francia, dedicati alla Magia: Paris e Cap d'Agde.

Agosto: tempo di vacanze... Gravemente ammalati di Magia, cerchiamo di apprendere da riviste, libri recenti o antichi, nuove routines, o perfezioniamo quelle già note; studiamo scalette di nuovi spettacoli; cerchiamo magari, nel passato, le radici dell'Arte sublime che tanto ci affascina.

In Francia, due cari Amici, Maghi nel corpo e nell'anima, con genio ed una intelligente regia, hanno dato vita a qualcosa che potrà perpetuare una tradizione -da ROBERT HOUDIN ad ORSON WELLES- che contribuirà allo sviluppo della Prestidigitazione, salverà un patrimonio culturale unico e prezioso, farà conoscere al grande pubblico un mondo artistico per lo più sconosciuto: il nostro mondo magico. Hanno creato, magicamente, con anni di lavoro, passione, abilità, due favolosi Musei di Magia.

GEORGES PROUST, già docente di Lettere, da più di vent'anni presidente dell'"Academie Francaise de Magie", ha dato vita al "Musée de la Curiosité et de la Magie" a Parigi, rue Saint Paul 11, nello storico quartiere del Marais. Ospitato in locali sotterranei archi voltati del XVI secolo, perfettamente restaurati, il Museo, in più di mille metri quadri espositivi, raccoglie una splendida collezione di tremila oggetti, che coprono un secolo e mezzo (1800-1950): attrezzi magici del passato, scatole di giochi, quadri misteriosi, illusioni interattive, curiosità ottiche, automi e grandi illusioni. Il Museo offre visite guidate ed un'attività di animazione permanente che rende vivo questo labirinto magico. Questa grandiosa "Scatola delle Meraviglie" è stata inaugurata il 10 Aprile 1993 e da allora vengono organizzate, contemporaneamente, mostre temporanee su temi specifici, spettacoli, conferenze, congressi, stages ed una Scuola di Magia. Il che non è poco davvero! Anche per un un Mago... Il Museo è aperto il mercoledì, il sabato e la domenica dalle 14 alle 19.

Dal Nord al Sud: Cap d'Agde, graziosa città balneare tra Bèzier e Montpellier. Ecco il secondo tuffo in magiche acque, visitando il giovanissimo Museo creato dall'Amico FRANCOIS MORRISON, con la collaborazione di H. BRISSON, pochi mesi or sono.

Il "Magic Palace", fratello minore di quello parigino, non manca di rapire la nostra attenzione con altrettanto fascino che gli viene certamente dagli oggetti esposti, ma anche dai cinquant'anni di Magia del suo creatore. Già Presidente del "Cercle de Magie" di Avignone, appassionato di collezionismo e di Storia della Prestidigitazione, FRANCOIS MORRISON ha raccolto e scenograficamente sistemato in varie sale, documenti, fotografie, affiches, stampe ed incisioni che raccontano la storia della Magia dall'età dei Faraoni ai giorni nostri. Ancora splendidi automi e grandi illusioni: il cesto Hindou, la "malle des Indes". In preziose vetrine si ammirano oggetti di legno tornito ed in metallo, curiosi meccanismi, scatole a segreto... insomma tutto ciò che può stuzzicare la fantasia. Una sala video ed un piccolo palcoscenico per spettacoli quotidiani, completano l'insieme. Il Museo si trova in piazza Agde Marine, centro città ed è aperto tutti i giorni dalle 10 alle 12 e dalle 15 alle 23,30.

JEAN COCTEAU scriveva: "Hommes aux mille mains, je forme des voeux pour que votre Art se lègue, parce qu'il s'adresse à ce que le monde conserve en lui de meilleur: l'enfance".

Grazie, dunque agli Ideatori dei due Musei ed i più vivi auguri di continuare a far sognare un pubblico pronto a ritornare bambino nel nostro magico mondo: il mondo della Magia.

APPUNTAMENTI

F. RICCARDI

16-23 Marzo 1997
3° Corso Professionaledi Prestigiazione
S. Martino di Castrozza
Contattare:
TONY BINARELLI
Tel.Fax 0/6/8862967 - ITALIA

21-23 Marzo 1997
Nizza - Grand Prix Magique
5° Colombe d'Or
MONTECARLO - MONACO

REDATTORE CAPO:
F. RICCARDI
Tel. 06/9370298
Via Pedica, 38 - 00045 Genzano di Roma (RM)

TONY BINARELLI EDITORE
DIREZIONE
Via Montaione 12 - 00139 ROMA
Tel e fax 06 8862967

Fotocomposizione e stampa:
Tipolitografia Petrucci
Via G. Di Vittorio, 42 Tel. 9396070 - 00045 Genzano di Roma

Ai sensi dell'art. 2, 3° comma, lettera I, del D.P.R. 26-10.1987, n.67, la cessione della rivista é esclusa dal campo di applicazione dell'I.V.A.

PUBBLICITÀ







COSTRUIAMO "QUALSIASI GRANDE ILLUSIONE SU MISURA E PERSONALIZZATA"

AVVISO IMPORTANTE!!!
L'ITALIA NON É DA MENO!!!
ABBIAMO REALIZZATO IL NOSTRO STAMPO
DEI PALLONCINI PER MODELLARE.

OTTIMA QUALITA', COLORI MAGNIFICI,
PREZZO SBALORDITIVO SENZA CONFRONTO.
CHIAMATECI SUBITO!

Maurice

«L'EVOLUZIONE NEL TEMPO»

Casa Magica PRESTIGE
CAPO DI PONTE (Brescia) Italy - Via S. Stefano, 4 - Tel.0364/42363

AVVISO IMPORTANTE
L'ITALIA NON È DA MENO!!!

ABBIAMO REALIZZATO IL NOSTRO STAMPO
DEI PALLONCINI PER MODELLARE.

OTTIMA QUALITÀ
COLORE FANTASTICO
PREZZO SBALORDITIVO SENZA CONFRONTI.
CHIAMACI SUBITO!

MAURICE

IL REGALO 1997
PREDIZIONE TOTALE

T. BINARELLI

L'effetto che segue, in versione motto simile a quella descritta, mi è stato confidato, circa una ventina di anni, dal mentalista americano ROBERT MASON, ed è stato da me presentato in una delle edizioni di DOMENICA IN della RAI, quella condotta da CORRADO negli anni tra il 1977 e il 1980.
Sullo stesso principio matematico che lo ispira hanno lavorato molti altri mentalisti, quali JACK LONDON, che lo ha popolarizzato con il suo effetto ALMOST REAL PREDICTION, e LARRY BECKER con i suoi THUNDER BOLT e ROOM SERVICE PLUS. Recentemente MEIR YEDID, ne ha commercializzato la versione più completa, con il titolo di PREDICT PERFECT, in un volumetto di 20 pagine, cui sono allegate le 9 necessarie carte giganti per eseguirlo.
La versione che vi regaliamo è quella di base, ma che può essere facilmente elaborata, con un minimo di studio e ricerca.

LA PREPARAZIONE DEL MATERIALE:
A) LE CARTE:
1) Ritagliate, con cura, lungo la costa la quarta di copertina di questo numero di QUI MAGIA.
2) Andate in un negozio specializzato (fotocopie) e fate plastificare, da entrambi i lati, tutta la pagina.
3) Con la taglierina dividete le carte tra loro, seguendo lo spazio tratteggiato, otterrete così nove carte numeriche, formato poker, e con dorso di tipo BEE, arrotondandone gli angoli e rendendole tutte uguali, sul perimetro otterrete le carte numerate:

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

che vi sono necessarie per l'esecuzione dell'effetto più avanti descritto.
B) Completate la dotazione del materiale con un blocco, un pennarello, una busta ed un foglio di carta da lettere.

EFFETTO
Dopo aver mostrato e mescolato le carte numeriche, consegnatene tre ciascuno a tre diversi spettatori. Ed invitate ciascuno a mescolare le carte della sua dotazione.
Poi ognuno degli spettatori è invitato ad indicarvi, uno alla volta, e secondo una sua libera scelta, i suoi numeri.
Mano a mano che i numeri vi sono indicati, segnateli sul blocco, mettendoli in colonna per poter effettuare una addizione finale, ad esempio:

2 1 7
6…5…4
9…8…3
----
1 8 5 4

Fate aprire la busta chiusa, che avrete precedentemente consegnato ad un quarto spettatore e dove avrete precedentemente scritto, se volete, anche

IL GIOCO DI CHIUSURA

stampato a caratteri cubitali la seguente predizione:

Prevedo che la somma dei numeri, liberamente scelti dagli spettatori, darà un totale di 1854

PREPARAZIONE:

a) Per ottenere il totale indicato nell'esempio ordinate le nove carte, partendo a carte coperte nel seguente ordine:

2 - 6 - 9 - 1 - 5 - 8 - 3 - 4 - 7

b) Scrivete su un foglio la vostra predizione e chiudetela nella busta.

ESECUZIONE:

1) Consegnate la busta ad uno spettatore, informandolo che contiene una predizione che potrà essere letta solo dopo le scelte degli altri tre spettatori.

2) Effettuate un falso miscuglio totale delle nove carte, che ne lasci indisturbato l'ordine indicato.

3) Consegnate al **Primo Spettatore** il primo gruppo di tre carte:

2 - 6 - 9

invitandolo a volerle mescolare tra loro.

4) Proseguite con il **Secondo Spettatore,** consegnandogli le carte:

1 - 5 - 8

5) Passate al **Terzo Spettatore** cui spetterà il gruppo:

3 - 4 - 7

6) Invitate il primo ad indicarvi, liberamente uno dei suoi tre numeri ed a mettere da parte la carta che lo rappresenta, scrivete sul blocco questo primo numero; passate al secondo spettatore e fatevi dire un secondo numero, che andrà - sul vostro blocco - a fianco al primo, sarà poi la volta del terzo spettatore, ed anche il suo numero andrà sulla **prima riga** a fianco dei due precedenti.

7) Procedete nello stesso modo per tutti gli altri numeri, ed alla fine avrete ottenuto lo schema indicato nella preparazione.

ATTENZIONE: Non ha nessuna importanza l'ordine in cui ciascun singolo spettatore vi dirà i suoi numeri; qualunque esso sia la somma finale sarà la stessa.

La cosa importante è che voi scriviate i numeri in senso orizzontale, componendo le tre file, e sommiate in senso verticale.

Di seguito vi illustriamo altre tre possibili combinazioni, delle centinaia di migliaia possibili, che possono portare a 198, diverse somme, ovvero predizioni, con un minimo di ricerca potrete trovarne, facilmente delle altre.

PRIMA COMBINAZIONE

PRIMO SPETTATORE:	**2 - 4 - 7**
SECONDO SPETTATORE:	**3 - 5 - 9**
TERZO SPETTATORE: .	**1 - 6 - 8**
PREDIZIONE	**1 - 4 - 8 - 5**

SECONDA COMBINAZIONE

PRIMO SPETTATORE:	**4 - 8 - 9**
SECONDO SPETTATORE:	**2 - 3 - 5**
TERZO SPETTATORE:	**1 - 6 - 7**
PREDIZIONE	**2 - 2 - 1 - 4**

TERZA COMBINAZIONE

PRIMO SPETTATORE:	**1 - 3 - 4**
SECONDO SPETTATORE:	**2 - 6 - 8**
TERZO SPETTATORE:	**5 - 7 - 9**
PREDIZIONE	**9 - 8 - 1**

NOTA: Poiché in sostanza l'effetto è la forzatura di un numero di tre o quattro cifre, può essere utilizzato in molte altre routine, oltre quella descritta, e può agevolmente ed in modo più pulito e spettacolare sostituire l'ADD-NOTE.

Non siamo in grado di descrivervi il principio matematico, ma potrebbe agevolmente farlo ENNIO PERES.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

